1-97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E

PC PLAYER

Mit Riesen-Poster M.D.K. & M.A.X.

Dungeon Keepers

Exklusiv: So ist Diablo im Netz

Extradicker Testteil

40 Spieletests: Ehrlich & kritisch!

Testen Sie Ihren PC

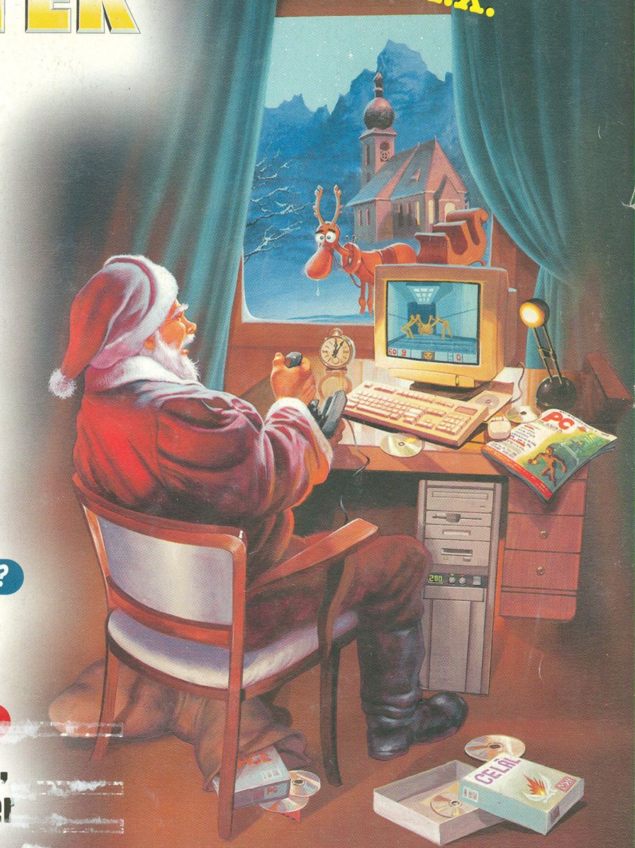
PCPBench: Das PC-Tachometer

Was geschah wirklich?

BM97: Ärger, Bugs, Ausreden

Best and Worst of 96

Die besten Spiele, die größten Fehler



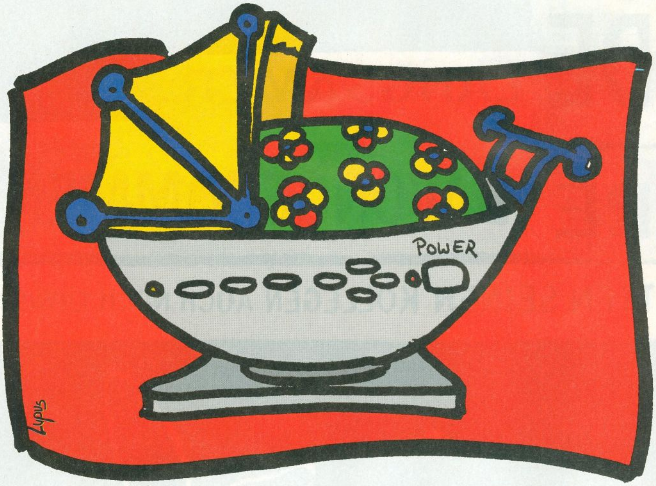
- **Neverhood:** Spielberg und der Knetgummi
- **Star General:** Strategie im Weltraum
- **Larry 7:** Al Lowe erzählt von Sex & Bytes
- **Tomb Raider:** Mit Laura im Tempel


HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie
EINE
UND
EINE SEKUNDE SCHNELLER.
S&J
Neue Autos, neue Teams und verborgene Geheimstrecken. Mit SVGA-Modus und Mehrspieler-Netzwerkoption.
PC CD-ROM
MILESTONE
Falls jetzt ein entrüstetes Zucken durch die Glieder von Freunden der
Flora und Fauna fährt – immer mit der Ruhe. Einzige Gegner bei dem mit
3D-Engine gepowerten Bleifuss 2 sind die PS-Boliden der Konkurrenz sowie
Zeit, Wetter, Dunkelheit und sechs recht anspruchsvolle Tracks.
© 1996 Milestone. ℗ Published 1996 by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.


Virgin
INTERACTIVE
entertainment
UNDE LANGSAMER.
WÄRE DAVONGEKOMMEN.
SIE HÄTTEN SEINEN KOLLEGEN AUCH NOCH ERWISCHT.
BLEIFUSS 2
POWERPLAY 10/96: DER Renner dieses Jahres.

Computer Peripheral Products

SONY



...es ist ein Monitor!

Er ist 28 Pfund schwer, 38 cm groß, hat eine Bildschirmdiagonale von 15" (sichtbare Bildschirmdiagonale 35,4 cm) und fühlt sich bei Betriebstemperaturen von 5° – 40° C am wohlsten. Er ist unser Kleinster, kann aber schon alles, was auch die Großen können. Er ist pflegeleicht, ißt am liebsten 220–240 V bei 50/60 Hz und hört auf den Namen Multiscan 100sx. Er ist ein echtes Sony Original, selbstverständlich ausgestattet mit der Sony-**Trinitron**-Röhre. Ihr **Super-Fine-Pitch**-Abstand von nur 0,25 mm garantiert scharfe, kontrastvolle Farben mit maximaler Brillanz. DDC (Display Data Channel) ermöglicht **Plug & Play**. Die Bildgeometrie und Bildrotation lassen sich individuell einstellen. NUTEK, **Energy Star** Power Management und **MPR II** sorgen für Ihr Wohlbefinden.

Und jetzt will er ein richtiges Zuhause...

http://www.sony-cp.com

Infoline: **02 21-5 97 73-76**
Mo–Fr, 14.00–17.00 Uhr

Mailbox: **02 21-5 97 73-85**
Fax: **02 21-5 97 73-50**

It's a Sony



Sony Computer • Peripherals • Components Europe
A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln

Das Fest der Hiebe

Woran erkennt ein Chefredakteur, daß es Weihnachten wird? Die Spieleindustrie dreht wieder mal durch. Von den hundert vermeintlichen Hits, die zwischen Oktober und Dezember erscheinen, werden voraussichtlich nur zehn Spiele echte Renner. Da muß man mit harten Bandagen kämpfen, um nicht unter den neunzig Verlierern zu landen.

Wie blank bei manchem Hersteller die Nerven liegen, zeigt der Umgangston der Softwarefirmen. Da geht schon mal ein Pressesprecher online und wirft uns mangelnde Kompetenz vor, nur weil wir ein Spiel schlechter bewerten als andere Spielezeitschriften, die Bugs und Unzulänglichkeiten freundlicherweise übersehen. Der Spruch »Dann kriegt ihr keine Anzeigen« wird im Spätherbst öfter wiederbelebt, wenn eine Wertung oder Testaussage nicht gefiel. Andere probieren die Taktik »Ihr kriegt keine Testmuster mehr«, was uns auch wenig schockt, da wir so manchen Titel im US-Eigenimport sowieso früher auf dem Tisch haben. Da wir aber nicht nachtragend sind und das Klima verbessern wollen, hier unsere Tips & Tricks an die Spieleindustrie für 1997:

Gute Spiele kann man immer veröffentlichen. Diese Weihnachts-Hysterie ist nur Blödsinn, denn wenn mehr Spiele gleichzeitig erscheinen, verringert Ihr die Chance, daß der Kunde gerade Euer Spiel kauft. Und wir haben Weihnachten auch nicht den Platz, jedes Spiel auf zehn Seiten zu testen und vorher noch eine dicke Preview zu machen.

Qualität geht vor. Ihr werdet Kunden nicht damit beeindrucken können, das Spiel pünktlich ins Regal gestellt zu haben, wenn es von Fehlern wimmelt oder einfach nur keinen Spaß macht. Denkt dran: Ihr wollt in der Regel an die hundert Mark für ein Spiel haben – und wenn dann Mist in der Packung liegt, ist der Käufer zu Recht sauer.

Spiele verkaufen Spiele, nicht Tests. Es ist schon rührend, wenn so mancher in totaler Logik-Umkehr eine Spielezeitschrift und die schlechten Tests dafür verantwortlich macht, daß keiner das Spiel kauft. Die richtige Reihenfolge ist doch bitte so: Programm ist schlecht, also gibt es einen schlechten Test, daher kauft keiner ein schlechtes Programm. Schimpft mit den Programmierern, nicht den »bösen« Redakteuren.

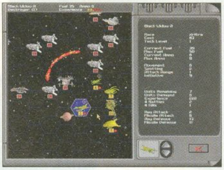
Wir sagen unseren Lesern jedenfalls auch nächstes Jahr objektiv, unabhängig und kompetent, ob ein Spiel seinen Kaufpreis wert ist – auch wenn wir mal auf eine Anzeige verzichten oder ein Spiel einfach im Laden kaufen müssen.

Wir wünschen unseren Lesern frohe Festtage und ein gutes 1997!





Jetzt ist er da: Der offizielle **PC Player Benchmark** sagt Ihnen unbestechlich, wie schnell Ihr Computer wirklich ist. Infos auf Seite **28**



GOLD PLAYER

Ad astra: **Star General** führt nicht nur eine erfolgreiche Serie weiter, sondern Spieler in neue Komplexitäts-Regionen. **90**

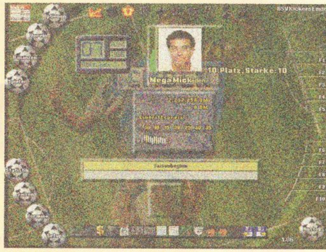


Spielberg geht ins Niemandsland: Die **Neverhood Chronicles** beweisen, daß Knetgummi nicht nur für kleine Kinder ist. **54**



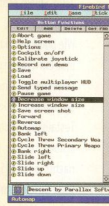
Ein Programmierer und sein »Sohn«: **Al Lowe** plaudert mit PC Player über Sex, Spiele, noch mehr Sex, Saxophone und Larry 7. **58**

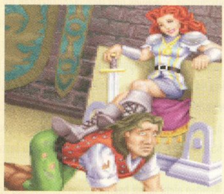
PC PLAYER



Kein klares Bild vom Bundesliga Manager 97 konnte sich die Redaktion machen: Bis Redaktionsschluß war nur eine nahezu unspielbare Version im Handel.

22





Jetzt werden andere Saiten aufgezogen - sofern die holde Weiblichkeit bei Blood and Magic denn auch gewinnt.

98



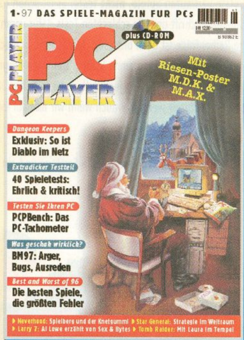
Das Netz der Dungeons: PC Player konnte exklusiv den Netzwerk-Modus von Diablo antesten.

188



Ich hol' Dir die Sterne vom Himmel - oder zumindest die Macht. »Star General« setzt neue Maßstäbe der All-Eroberung.

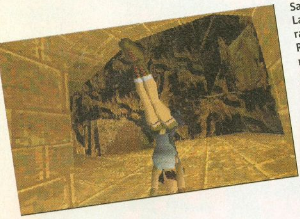
90



Aktuell

Software

Hardware



Salto mortale - Laura Croft raubt in »Tomb Raider« so manchen Tempel aus und führt grazile Akrobatik vor.

142



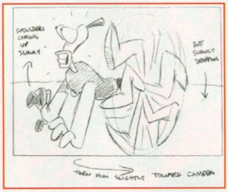
Grusel-Adventure mit 3D-Grafik und vier CD-ROMs: Realms of the Haunting lädt zum Schaudern ein.

64



Programmier mich, ich bin Dein Joystick. Die neuen Modelle von Gravis sind wandelbar wie ein Chameleon.

194



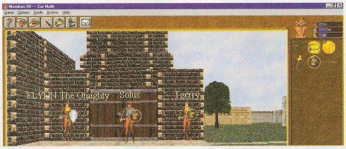
Was man aus Knete alles machen kann... »Neverhood Chronicles« hat sogar Regie-As Steven Spielberg voll überzeugt.

54



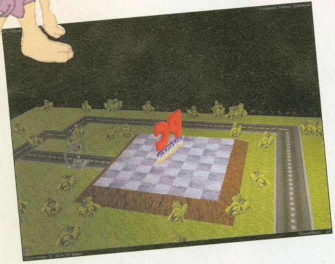
Der Rüssel und sein Schöpfer: Larry-Entwickler Al Lowe spricht über sein neues Spiel und Helmut Kohl.

60



Rollenspielen im Internet: PC Player war in der Welt von Meridian 59.

202



Mogeln fast unmöglich - der PC Player Benchmark ist da! Messen auch Sie, wie schnell Ihr Spiele-PC wirklich ist.

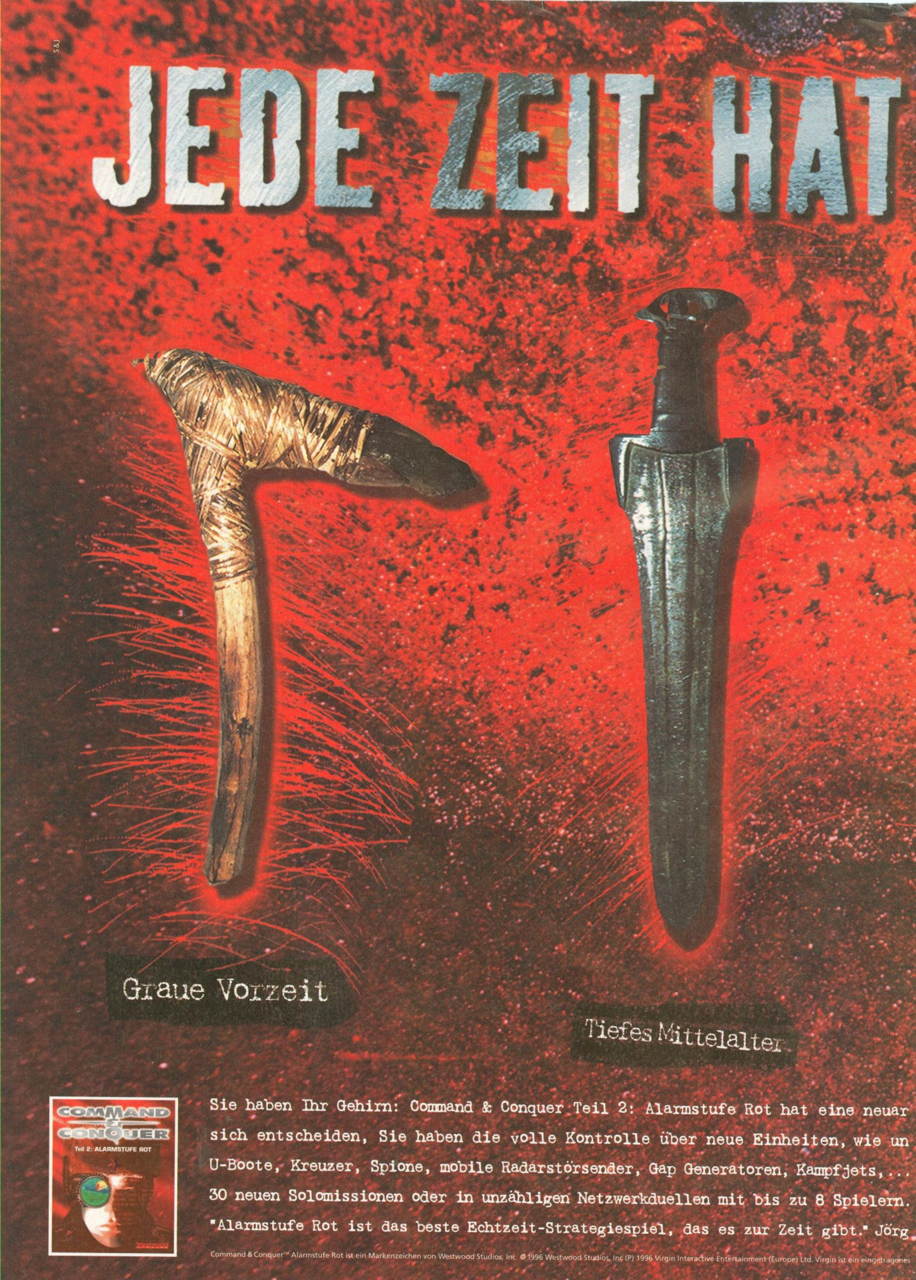
28

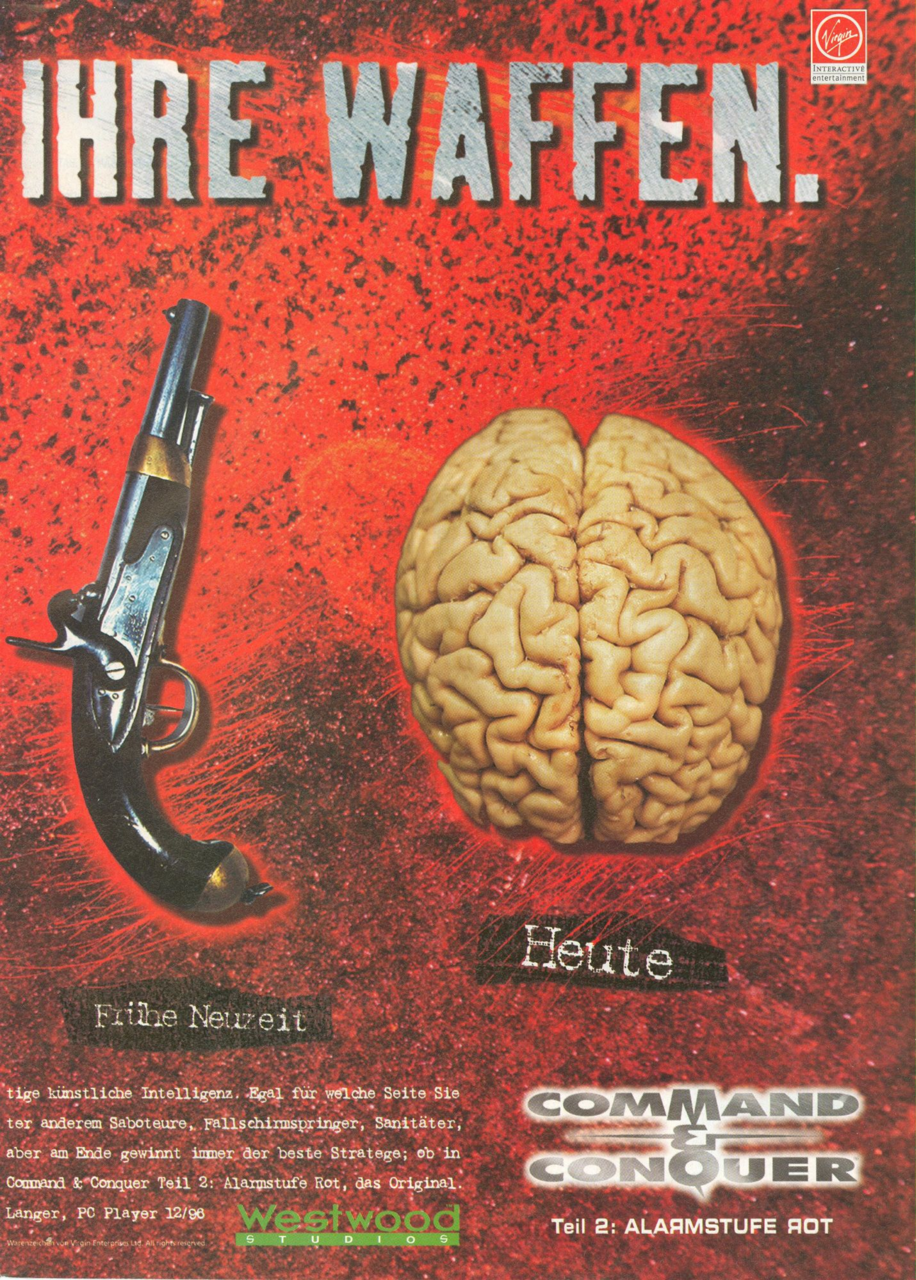
Special

Spiele-Tests

Rubriken

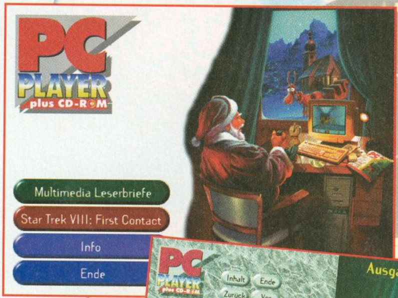
Tips & Tricks

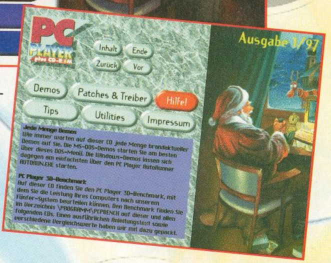

JEDE ZEIT HAT
Graue Vorzeit
Tiefes Mittelalter
COMMAND & CONQUER
Teil 2: ALARMSTUFE ROT
Sie haben Ihr Gehirn: Command & Conquer Teil 2: Alarmstufe Rot hat eine neuar
sich entscheiden, Sie haben die volle Kontrolle über neue Einheiten, wie un
U-Boote, Kreuzer, Spione, mobile Radarstörsender, Gap Generatoren, Kampfjets, ...
30 neuen Solomissionen oder in unzähligen Netzwerkduellen mit bis zu 8 Spielern.
"Alarmstufe Rot ist das beste Echtzeit-Strategiespiel, das es zur Zeit gibt." Jörg
Command & Conquer™ Alarmstufe Rot ist ein Markenzeichen von Westwood Studios, Inc. © 1996 Westwood Studios, Inc (P) 1996 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes



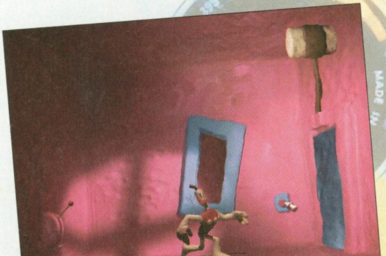
IHRE WAFFEN.
Virgin
INTERACTIVE entertainment
Frühe Neuzeit
Heute
tige künstliche Intelligenz. Egal für welche Seite Sie
ter anderem Saboteure, Fallschirmspringer, Sanitäter,
aber am Ende gewinnt immer der beste Stratege; ob in
Command & Conquer Teil 2: Alarmstufe Rot, das Original.
Langer, PC Player 12/96
Westwood STUDIOS
COMMAND & CONQUER
Teil 2: ALARMSTUFE ROT
Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

CD-INHALT





Wie immer können Sie die Demos und die restlichen Programme auf dieser CD bequem über das DOS-Menü und den AutoRunner installieren.



Da haben sich die Macher von »The Neverhood Chronicles« etwas nettes einfallen lassen: Der Protagonist des Adventures ist weder eine gepixelte Figur noch ein Zeichentrickmänchen, sondern besteht aus Knetmasse.

Spielbare Demos

Blood and Magic	
MS-DOS, 25 MByte	\DEMOS\BAM\GO.BAT
Deadly Tide	
Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten
Der Planer 2	
MS-DOS, 37 MByte	\DEMOS\PLANER2\GO.BAT
HeliCops	
Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten
Jetfighter 3	
MS-DOS, 35 MByte	\DEMOS\JET3\GO.BAT
Lords of the Realm 2	
Windows 95	\DEMOS\LORDS2\SETUP.EXE
M.A.X.	
MS-DOS, 2 bis 50 MByte	\DEMOS\MAX\GO.BAT
Microsoft Fußball	
Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten
Project Paradise	
MS-DOS, 40 bis 70 MByte	\DEMOS\PARADISE\GO.BAT
Shine	
Windows	über »PC Player AutoRunner« starten
Steel Panthers 2	
MS-DOS, 31 MByte	\DEMOS\SPANTHER\GO.BAT
The Neverhood Chronicles	
Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten
Xenophage: Alien Bloodsport	
MS-DOS, 9 MByte	\DEMOS\XENOPHAG\GO.BAT

Windows-Magazin

Multimedia Leserbriefe	**4:22**
Star Trek: First Contact	**1:08**

Patches

Der Planer 2	
Patch auf Version 1.04	\PATCHES\PLANER2
Mechwarrior 2: Mercenaries	
Patch auf Version 1.05	\PATCHES\MECH2

Programme

CBench	
alter 3D-Benchmark für MS-DOS	\PROGRAMM\CBENCH
CDT 1.15	
CD-ROM-Tool	\PROGRAMM\CDTOOLS



Action-Spiele werden technisch immer aufwendiger. In »Project Paradise« steuern Sie einen Kämpfer aus der Vogelperspektive, wobei sich die Wände perspektivisch korrekt bewegen. Action-Fans: Installieren und staunen.

Programme

Programm	Beschreibung	Verzeichnis
DCC 4.1	PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms	\PROGRAMM\DCC41PCP
Display Doctor 5.3	Neueste Version des alten UniVBE	\PROGRAMM\SDD53
Game Wizard 3.0	Spiele-Utilitie	\PROGRAMM\GAMEWIZ
Music Painter	Kompositions-Programm; macht aus Bildern Musik	\PROGRAMM\MUSPAINT
nVidia-Grafikkarte	Testprogramm für PCI-Bus	\PROGRAMM\NVIDIA
PC Player 3D-Benchmark für MS-DOS	3D-Benchmark für MS-DOS	\PROGRAMM\PCPBENCH
PC Player Direct3D-Benchmark No.1	3D-Benchmark für Windows 95 und DirectX	\PROGRAMM\D3DBENCH
PCXDUMP 9.3	Bildschirm-Capture-Programm	\PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2	Bildbetrachter	\PROGRAMM\PICEM
VGA-Benchmarks	verschiedene Grafik-Benchmarks	\PROGRAMM\VGABENCH

Hilfen für Spieler

Programm	Beschreibung	Start
DatenPlayer Deluxe	Testdatenbank mit den neuen Wertungen	über »PC Player AutoRunner« starten
Jahresinhalt 1996	Datenbank für alle Beiträge der Hefte und jede Software auf den CDs	über »PC Player AutoRunner« starten

SO BENUTZEN SIE DAS CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.

Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 starten Sie am einfachsten von unserem »PC Player AutoRunner« aus. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 legt dieses normalerweise von selbst los, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen.

Mit diesem Mini-Menü starten Sie auch unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Informationen finden Sie, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf die Taste »Lies Mich!« klicken.

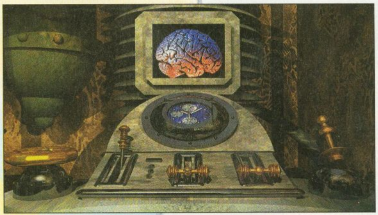
Bei Problemen mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten: cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
oder per Post oder Fax direkt an den Verlag.

PC PLAYER 3D-BENCHMARK

Auf dieser CD der PC Player plus finden Sie unseren Grafik-Benchmark für MS-DOS. Mit diesem Programm können Sie Ihren Computer entsprechend den Hardware-Anforderungen in den Spieletests einordnen. Das Programm finden Sie im Verzeichnis \PROGRAMM\PCPBENCH. Wenn Sie es mit »GO« starten, erscheint eine 3D-Animation, die eine Weile vor sich hin rechnet. Unten rechts sehen Sie dabei eine Prozentanzeige, die den Fortgang der Berechnung anzeigt. Wenn die Berechnung fertig ist, stellt das Programm einen Index dar. Eine Zahl von 10.0 entspricht in den im Testsystem der PC Player einer 4 und damit ungefähr einem Pentium/90-Rechner. Genaueres zu dem Benchmark finden Sie auf Seite 28 dieser Ausgabe sowie in den Dateien LIESMICH.TXT und ANTWORT.TXT in \PROGRAMM\PCPBENCH auf der CD, die Sie sich mit dem Befehl GO anzeigen lassen können.



Liebhaber von ausgeklügelten Düsenjäger-Simulationen sollte sich die Demo von »Jetfighter 3« ansehen.



Ein grafisch aufwendiges Adventure wartet mit »Shine« auf den Liebhaber abgedrehter Abenteuerspiele.

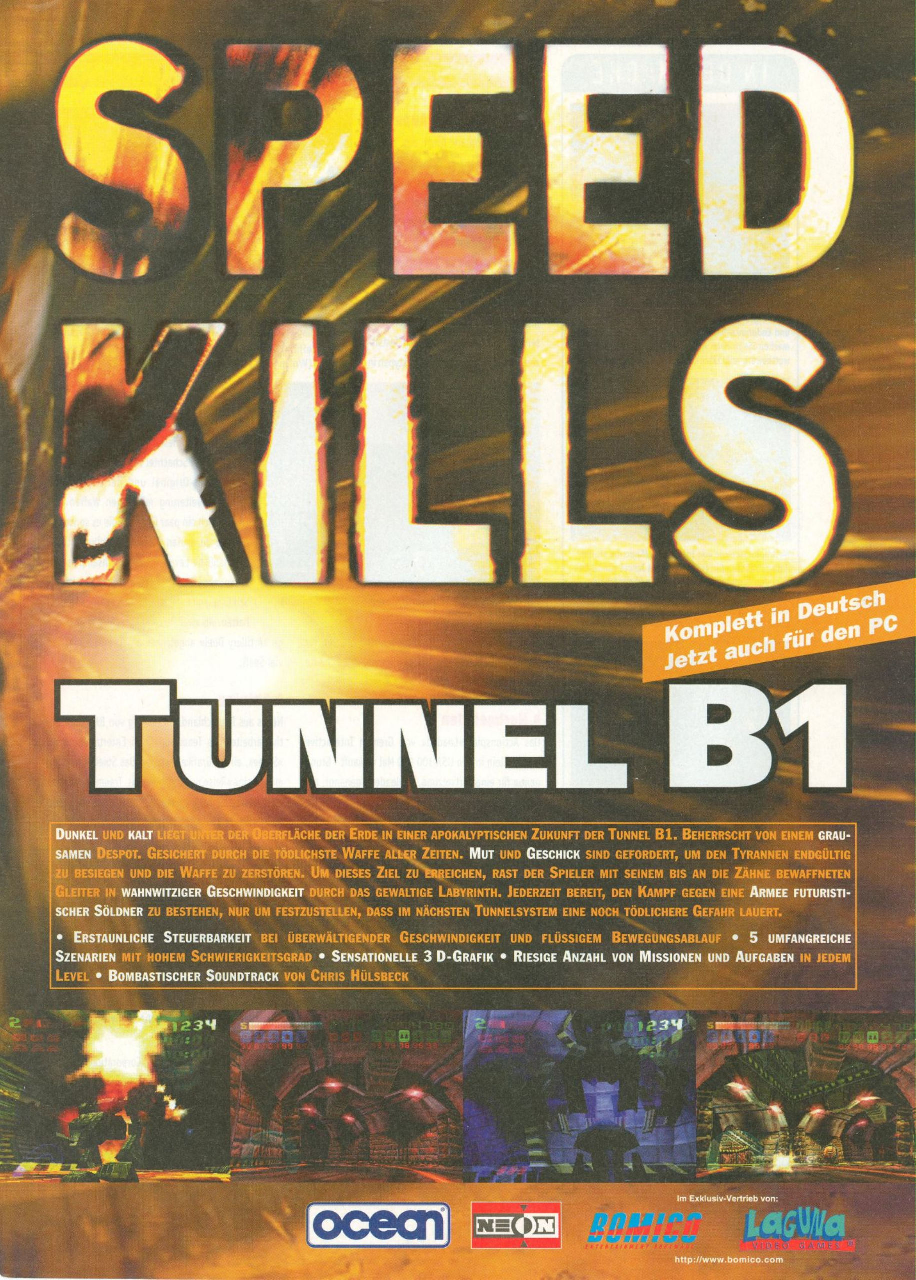


Wenn Microsoft den Spielemarkt in Angriff nimmt, machen sie es richtig. In der Sportspiel-Sparte gibt es nun »Microsoft Fußball«, das Sie alleine oder per Internet mit bis zu vier Personen spielen können.

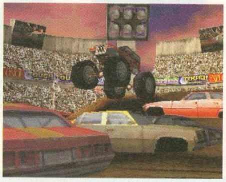


Mit dem »PC Player 3D-Benchmark« für MS-DOS können Sie Ihren PC entsprechend unserer Hardware-Leistungsskale einschätzen.


PlayStation
SEGA SATURN
PC CD ROM


SPEED KILLS
Komplett in Deutsch
Jetzt auch für den PC
TUNNEL B1
DUNKEL UND KALT LIEGT UNTER DER OBERFLÄCHE DER ERDE IN EINER APOKALYPTISCHEN ZUKUNFT DER TUNNEL B1. BEHERRSCHT VON EINEM GRAUSAMEN DESPOT. GESICHERT DURCH DIE TÖDLICHSTE WAFFE ALLER ZEITEN. MUT UND GESCHICK SIND GEFORDERT, UM DEN TYRANNEN ENDGÜLTIG ZU BESIEGEN UND DIE WAFFE ZU ZERSTÖREN. UM DIESES ZIEL ZU ERREICHEN, RAST DER SPIELER MIT SEINEM BIS AN DIE ZÄHNE BEWAFFNETEN GLEITER IN WAHNWITZIGER GESCHWINDIGKEIT DURCH DAS GEWALTIGE LABYRINTH. JEDERZEIT BEREIT, DEN KAMPF GEGEN EINE ARMEE FUTURISTISCHER SÖLDNER ZU BESTEHEN, NUR UM FESTZUSTELLEN, DASS IM NÄCHSTEN TUNNELSYSTEM EINE NOCH TÖDLICHERE GEFAHR LAUERT.
• ERSTAUNLICHE STEUERBARKEIT BEI ÜBERWÄLTIGENDER GESCHWINDIGKEIT UND FLÜSSIGEM BEWEGUNGSABLAUF • 5 UMFANGREICHE SZENARIEN MIT HOHEM SCHWIERIGKEITSGRAD • SENSATIONELLE 3 D-GRAFIK • RIESIGE ANZAHL VON MISSIONEN UND AUFGABEN IN JEDEM LEVEL • BOMBASTISCHER SOUNDTRACK VON CHRIS HÜLSBECK
ocean
NEON
BOMICO
Im Exklusiv-Vertrieb von:
LAGUNA VIDEO GAMES
http://www.bomico.com

IN DER MACHE



Die »Destruction Derby«-Macher bei Psygnosis arbeiten an »Monster Trucks«, einer Antwort auf Microsofts Bigfoot-Spektakel. Wenn Kurzstreckenrennen und Endurance-Rallies nicht genügend Spaß bringen, machen Sie in einer Arena bei einem Zerstörungswettbewerb mit. Erscheinungstermin: Frühjahr 1997.



Weltraumstrategie von Interactive Magic: In »Fallen Haven« müssen Sie Mitte nächsten Jahres rundenbasiert den Planeten Haven gegen die übermächtige Mat-Lan Corporation verteidigen. Brisant: Die Tauranier, die mit der Menschheit noch eine Rechnung offen haben, tauchen plötzlich auf der Bildfläche auf.



»ANGST« ist das erste von vier 3D-Actionspielen, das von einem multinationalen Programmierteam für den PC geschrieben und nächstes Jahr bei tewi veröffentlicht wird. Die Monster wurden mit dem »Animation Master« erschaffen, der schon für das Aussehen von Duke Nukems Gegner verantwortlich war.

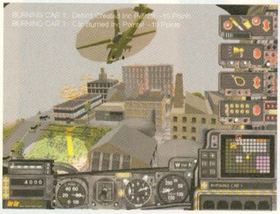


Nova Media bringt »Alive – Behind the Moon« heraus. In dem Grafikabenteuer, das wir im nächsten Heft testen, müssen Sie als Ex-Astronaut James Butterfield im Auftrag eines Großkonzerns dunklen Machenschaften auf dem Mond nachgehen.

Aktuelle Meldungen

Das fliegende Auge

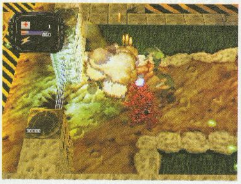
Maxis' »SimCopter« fliegt der Vollendung entgegen: Das Schweben durch »SimCity 2000« ist für Ende Dezember '96 angepeilt. Mit bis zu acht verschiedenen Hubschraubern bewegen Sie sich durch den Luftraum und müssen diverse Missionen erfüllen. Deren Spektrum reicht vom Abfangen von Geschwindigkeitssündern bis hin zu Rettungsmissionen von Sims, die in brennenden Häusern oder havarierten Schiffen festsitzen. Acht verschiedene Missionstypen in zehn Levels sorgen in 30 mitgelieferten Städten für Kurzweil. Geniestreich: Eigene SimCity-2000-Städte dürfen importiert werden.



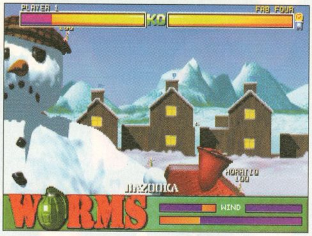
Feurio - aus der Luft koordinieren Sie Rettungsmaßnahmen. (SimCopter)

Nachgeladen

Das Actionspiel »Loaded« von Gremlin Interactive wurde allein in den USA 100 000 Mal verkauft - Grund genug für eine Fortsetzung, »Reloaded« genannt, die auch für den PC umgesetzt wird. Die wüste Ballerei um den Helden F.U.B. im ersten Teil wurde in Deutschland flugs indiziert und demonstrierte eigentlich nur die Grafikfähigkeiten der PlayStation. Reloaded bohrt die Grundidee auf: Nicht nur simples den-Weg-freischießen, sondern auch Puzzles und Gespräche mit anderen Personen sollen in sechs Welten mit von der Partie sein. Erscheinungstermin: noch dieses Jahr.



Hoppla - diese Explosion hat unser Held nicht ganz verkraftet. (Reloaded)



Frohe Weihnachten - die Worms bringen explosive Geschenke mit. (Worms Special Edition)

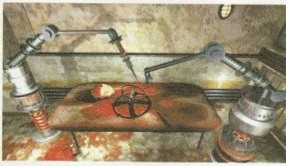
Wurmkur

In einer circa 100 Mark teuren Weihnachtsausgabe gibt es in diesen Tagen die »Worms« von Ocean. In der Schachtel verstecken sich neben dem Worms-Original und der »Reinforcements«-Erweiterung mit neuen Waffen und Levels noch ein paar Goodies, die es sonst nirgendwo zu kaufen gibt: Acht weihnachtlich-beschauliche Levels, neue Sprachsamples und einen abgefahrenen Wurm mit Bazooka als Schlüsselanhänger sind im Lieferumfang enthalten. Ab zwei Personen macht das ans selige »Artillery Duel« angelehnte Spiel noch einmal so viel Spaß.

Shining

Neues aus Deutschland: Im Auftrag von BMG Interactive arbeitet das Team von Chilli Entertainment an »Shine«, einem Grafikabenteuer. Das Spiel nimmt Sie mit auf eine »Reise zwischen Realität, Traum und Wahn« nach Twilight City. Dort müssen dunkle Geschehnisse aufgeklärt werden, die Sie an so dubiose Orte wie den »Clone Shop« oder die »Music Corporation« führen. Einige Personen werden von »internationalen Top-Models« gespielt, »ein Genuß für Auge und Ohr.« Wenn wir der surrealen Wahnwelt rechtzeitig entkommen sollten, lesen Sie den Test in der nächsten Ausgabe.

(ra)

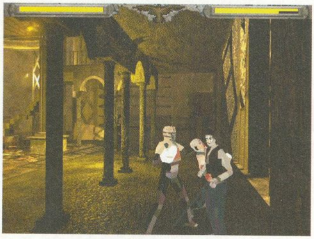


Mensch-Maschine? Was geht in Twilight City vor? (Shine)

Aktuell


Reebok
CLASSIC
REEBOK CLASSIC ICE
Nur bei
Foot Locker
Reebok
Foot Locker
u.a. in: Berlin, Frankfurt, Hamburg, Köln, München, Stuttgart

THE CROW



Die Präsentation gefällt mit schönen Hintergrundbildern, wechselnden Perspektiven und realistischen Animationen.

Mehr als mit seinem Inhalt um Rache und Gerechtigkeit fiel »The Crow« mit einem tragischen Zwischenfall auf: Der Hauptdarsteller starb während der Dreharbeiten, per Computertechnik wurden in einigen Szenen einem Double sein Gesicht verpaßt. »The Crow – City of Angels« ist ein Action-Adventure mit starkem Prügelspielelement. Von harten Rockklängen begleitet, steuert man den Helden, »die Krähe«, durch Szenen, wie Kirche, Hafenanlage oder Friedhof, und trifft auf diverse Gegner. Die Bewegungen wirken dank Motion-capturing relativ realistisch. Das Besondere sind die ständig wechselnden Kameraperspektiven: Mal sehen Sie Ihr Alter Ego als wenige Pixel großes Minisprite, dann wieder aus der Nähe, wobei sich seine Gesichtstätowierung erkennen läßt. Die aus Polygonen aufgebauten Gegner setzen Ihnen mit Tritten und Hieben zu, schießen oder werfen mit Molotowcocktails. (la)



THE CROW – FACTS

- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** 1. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Über 50 Schlagvarianten, die per Motion-capturing präsentiert werden; häufig wechselnde Kameraperspektiven.

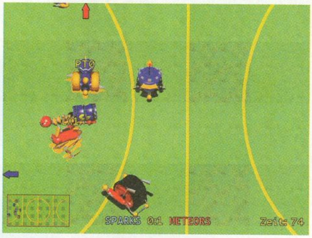
BOT SOCCER



BOT SOCCER – FACTS

- **Hersteller:** NBG
- **Genre:** Action-Sportspiel
- **Termin:** Dezember '96
- **Besonderheiten:** Mannschaften mit unterschiedlichen Robotertypen; große Sprites; zahlreiche Extrawaffen.

Die deutsche Softwarefirma Caps entwickelt für NBG das futuristische Fußball-Actionspiel »Bot Soccer«. Zwei Teams mit je vier Robotern stehen sich auf dem Spielfeld gegenüber und versuchen mit allen Mitteln, eine blaue Dose in das Tor des Gegners zu schießen. Wie beim Amiga-Klassiker »Speedball« geht es dabei weniger um eine akkurate Sportsimulation als vielmehr ein actionreiches Gebolze. Fouls sind an der Tagesordnung, Raketen und andere Extrawaffen werden von den erspielten Prämien gekauft. Das Spielgeschehen sieht man der Übersichtlichkeit halber von oben. Jedes Match ist in zwei Halbzeiten zu je vier Minuten aufgeteilt. Die Bezeichnung Ihres Teams dürfen Sie aus einer Liste von über 100 Namen wählen (zum Beispiel »Pentium Memorial Club«). Zwölf verschiedene Robotertypen, einstellbare Spieltaktik und ein Netzwerkmodus sollen keine Langeweile aufkommen lassen. (mk)



Fairneß ist bei Bot Soccer ein Fremdwort, Raketen gehören zum guten Ton.

IRONMAN



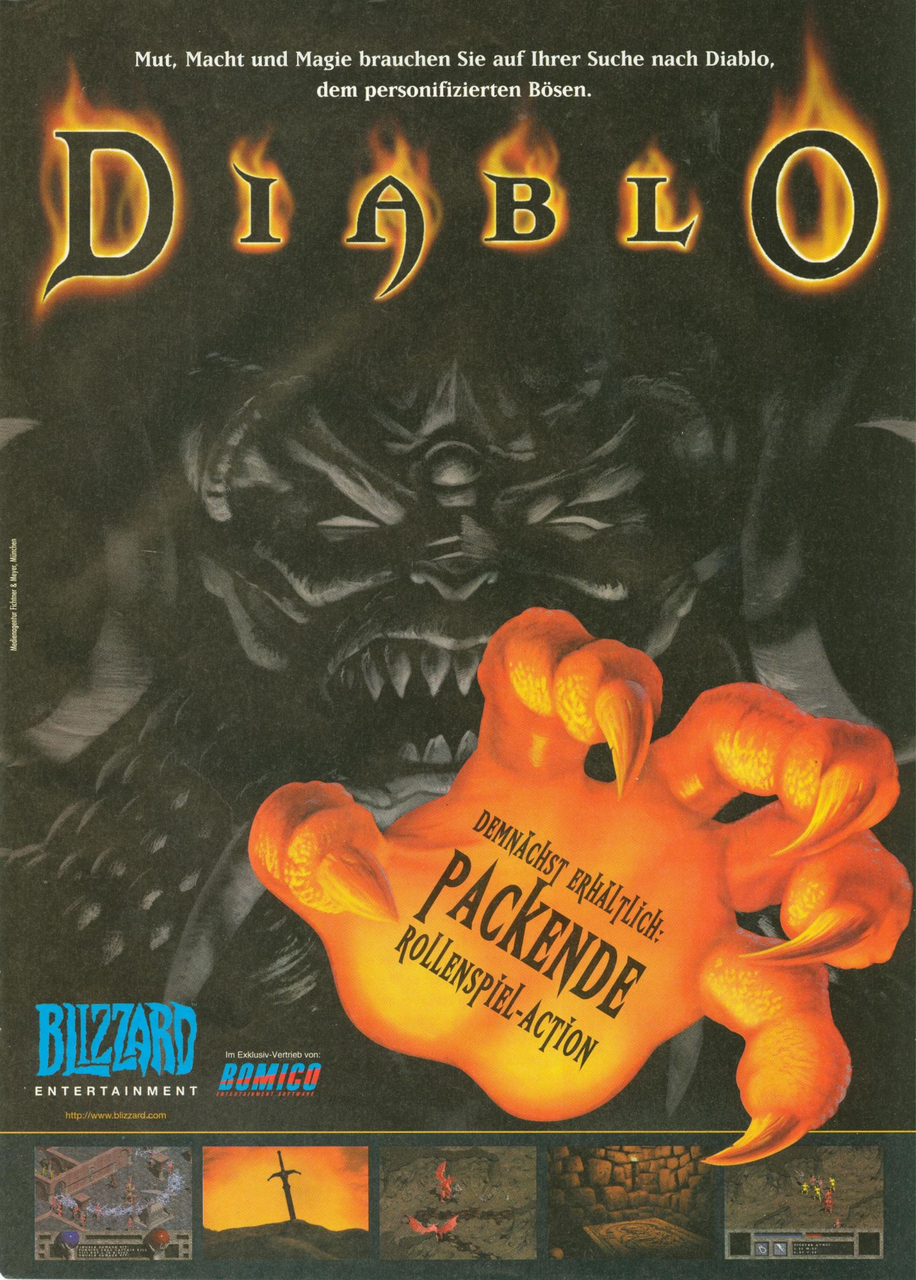
Die Levels scrollen horizontal und vertikal. Hier bekämpft »X-O« einen blitzewerfenden Riesen.

Mit einfacher Konfliktlösung à la »Hier Gut, dort Böse begeistern vor allem amerikanische Superhelden-Comics ihr jugendliches Publikum. Acclaim läßt in »Ironman« den gleichnamigen Marvel-Protagonisten und den sogenannten »X-O« von Valiant ran. In einer Mischung aus Jump-and-run sowie Actionspiel treten und schießen sich die beiden Superhelden durch zahlreiche Levels. Diese gehen auch in die räumliche Tiefe. So kommen nach der Zerstörung des Zauns von »hinten« neue Gegner nach vorne. Beide Heroen haben spezielle Kampffähigkeiten, »X-O« darf bei vollem »Burst«-Balken einen alles zerstörenden Energiestrahl einsetzen. Im Spiel zu zweit kann man simultan versuchen, die Missionen zu erfüllen. Die Zeit wird durch Tag- und Nachtzyklen repräsentiert, das Speichern von Spielständen ist ebenso möglich wie das Aufsuchen eines bereits gelösten Levels. (la)



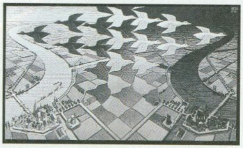
IRONMAN – FACTS

- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Plattform-/Actionspiel
- **Termin:** 1. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Zwei Spielfiguren simultan möglich; Rückkehr in schon besuchte Levels; Tag- und Nachtwechsel.


Mut, Macht und Magie brauchen Sie auf Ihrer Suche nach Diablo,
dem personifizierten Bösen.
DIABLO
DEMNÄCHST ERHÄLTLICH:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
http://www.blizzard.com
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
Medienagentur Fichtner & Meyer, München

Gödel, Escher, Bach

In Zusammenarbeit mit der M.C. Escher Foundation ist beim Dumont Verlag die CD »Escher Interactive« entstanden. Für rund 80 Mark können Sie durch über 700 Zeichnungen, Drucke und Bilder des Meisters der optischen Täuschung stöbern und ihm bei der Arbeit im Video über die Schulter schauen. Außerdem dürfen Sie

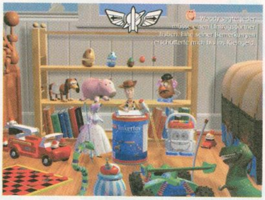


Wechselspiel von Tag und Nacht – faszinierend dargestellt von M.C. Escher. (Escher Interactive)

selbst aktiv werden: Gestalten Sie eigene Flächenmuster, morphen Sie eine Figur in eine andere oder knifFeln Sie an einem dreidimensionalen Puzzle. Eine Reihe von Stereogrammen, Animationen und eine ausführliche Biographie runden das gelungene Programm ab.

... bis zur Unendlichkeit!

»Toy Story«, der erste Spielfilm komplett aus dem Computer, begeisterte dieses Jahr die Kinogänger. Gerade noch rechtzeitig zu Weihnachten kommt das interaktive Filmbuch von Disney Interactive (PC und Mac, rund 100 Mark) heraus. In wunderschön detaillierten Grafiken, die bei Pixar fast komplett neu gerendert wurden, dürfen kleine und große Kinder die Geschichte nachspielen. Dabei verstecken sich witzige Animationen und Effekte in jedem Raum. Einige kleine Spielchen wie das Aufräumen von Andys Kinderzimmer lockern das Geschehen auf. Auf den deutschen Webseiten von Disney (www.disney.de) gibt es weitere Fakten zum Film, beispielsweise, wieviel Schokolade das kreative Team von Pixar in der Entstehungsphase gefuttert hat. Kleine Spiele und ein Preisrätsel dürfen ebensowenig fehlen wie etliche Filmcharaktere, mit denen sich eigenes Briefpapier bedrucken läßt.



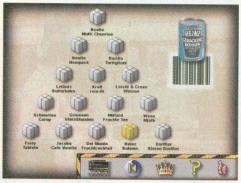
Vollversammlung im Kinderzimmer: Andy hat Geburtstag. (Toy Story: Interaktives Filmbuch)



Eröffnungsfeier: Boxlegende Muhammad Ali entzündet das olympische Feuer. (Atlanta '96)

Best games ever?

Die Spiele von Atlanta sind schon ein halbes Jahr alt. Früher gab es einen Bildband, heute eine technisch und inhaltlich ausgezeichnet zusammengestellte CD namens »Atlanta '96« von United Soft Media und der ARD (circa 80 Mark). Jeder Wettkampftag mit seinen Höhepunkten in Bild, Ton und Video findet hier seinen Platz. Dabei beschränken sich die Daten und Fakten nicht allein auf die Jubiläumsspiele. Eine Chronik aller bisherigen Olympiaden enthält interessante Fakten über Sportler und Zeitgeschichte. In der »Helden des Olymp«-Halle sind Legenden wie Jesse Owens verewigt. Geschichte und Entwicklung der olympischen Idee und der neuzeitlichen Sportarten fehlen auch nicht, in einem Almanach sind mehr als 25 000 Sportler aufgelistet, die jemals eine Medaille gewonnen haben.



Heiteres Barcode-Raten: Im Übungsmodus noch mit sichtbaren Produkten. (Wetten dass ...?)

Watt'n dat?

Systhema bringt für rund 50 Mark das Fernsehen in den Computer, genauer gesagt: die ZDF-Erfolgsshow »Wetten dass ...?«. Was bizarr klingt, macht mit mehreren Spielern ungeahnt viel Spaß. Bis zu 16 Originalwetten dürfen alleine oder mit drei Kollegen nachgespielt werden, darunter solche Evergreens wie das Erkennen von Sektmarken am Korkenknall. Die Wetten sind computergerecht umgesetzt und können vor dem Wettkampf ausführlich geübt werden. Ein Archiv aller 500 bisherigen Wetten mit Infos, Fotos und Videos ist ebenfalls mit von der Partie.

KURZ NOTIERT

★★★ »Warcraft 2« gibt es jetzt in einer speziellen Exklusiv-Edition. Mit dabei sind zum Preis von rund 120 Mark das Expansion-Set »Beyond the Dark Portal«, ein Zauberlehrbuch mit allen Zaubersprüchen und einer Schadenstabelle sowie vier Poster mit Karten aller 52 Levels.

★★★ Nach einem Rekordstart in Japan hat Nintendos N64-Konsole in den USA in den ersten drei Tagen rund 350 000 Exemplare verkauft, die Hälfte davon bereits vorbestellt. Immer noch größtes Problem: die vergleichsweise kleine Anzahl an Spielen. In Deutschland soll das N64 nun erst im Frühjahr '97 debütieren.

★★★ Des einen Leid, des anderen Freud: Sony gehen die PlayStations aus. Das lange Warten auf das N64 hat die Konsolenfans wohl dazu bewogen, sich »vorab« eine PlayStation zuzulegen. Vor Weihnachten könne es nach Angaben von Sony zu Lieferengpässen kommen.

★★★ Das Strategie- und Handelsspiel »Rise or Fall« von JoWooD mischt ungeniert die Klassiker »Transport Tycoon«, »SimCity« und »A-Train«. In dem Aufbauspiel, das im Frühjahr 1997 erscheinen soll, arbeiten Sie sich durch Handel und Gütertransport zum Vorstandsvorsitzenden Ihrer Firma empor.

★★★ Neues von »Magic: The Gathering«: Noch vor Microproses Umsetzung des erfolgreichen Fantasy-Kartenspiels kommt im Frühjahr Acclaims Variante mit dem Untertitel »Battlemage«. Für das Echtzeit-Strategiespiel sollen sukzessive Erweiterungspacks mit neuen Charakteren und Ereignissen veröffentlicht werden.

★★★ Nach Ablauf der Lizenz für Activision nimmt FASA die MechWarriors wieder in die eigene Hand. Die Story von »MechWarrior 3« wird nicht mehr in aufeinanderfolgende Missionen unterteilt sein. Eine ausgefeilte Kampagnen-Engine und eigens neuentworfene Mechs sollen für Tiefe und Atmosphäre sorgen.

Vorhang auf!

Microsofts Cinemania nimmt Sie in der neuesten Ausgabe, »Cinemania 97«, für rund 70 Mark mit in die Welt des Kinos. Auf bewährte Weise darf dabei nach Schauspielern, Filmen und vielen anderen sachverwandten Themen geforscht werden. Langsam wird es eng auf der CD: Den zahlreichen neuen Funktionen wie den »Guided Tours«, bei denen Filmgrößen Ihnen einen Einblick in ihr Leben und Werk geben, sind die Tonausschnitte zum Opfer gefallen. Auf Mausklick verbindet sich Cinemania mit den eigenen Webseiten und lädt die neuesten Kinokritiken und Inhaltsangaben des aktuellen Monats kostenlos herunter. Von »Music Central 97«, Microsofts Musiknachschlagewerk, raten wir eher ab: Zu viele Lücken hat die Datenbank, und in den Diskographien etlicher Künstler sind nicht alle Platten enthalten. (ra)



Festhalten! Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt sind da.

HEWLETT® PACKARD

Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt für noch realistischere Drachen. Keine Hexerei mit der zusätzlichen HP Fotopatrone: 2 weitere Druckfarben stehen Ihnen damit zur Verfügung. (Beim HP DeskJet 690C optional.) HP REt sorgt für noch glattere S/W-Kanten. Und HP ColorSmart optimiert Ihre Lieblingsfarben automatisch. Von normalem Papier bis zu Recyclingpapier, Postkarten und königlichen Umschlägen wird alles bedruckt. Noch brillanter wird es mit dem speziell entwickelten HP Zubehör, wie dem legendären HP Banner- und Fotopapier oder unseren Folien und Tinten. Und mit bis zu 5 Seiten in S/W und 1,7 Farbseiten pro Minute drukken Sie schneller, als Drachen abfliegen.



Wann starten Sie in Richtung HP Händler? Tel.: **01 80/5 23 12 17**, Faxabrufservice: **0 70 31/14 75 05** (Dokumenten-Nr.: -318) oder Internet: **http://www.hewlett-packard.de**

Die HP DeskJets 690C/694C bringen Leben aufs Papier.

DIE DRUCKER VON HP. STARKER AUSDRUCK. STARKER EINDRUCK.

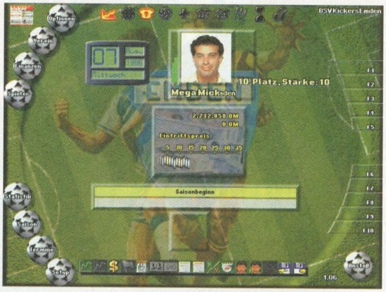
Bundesliga Manager 97

PLEITEN, PECH UND PANNEN

Software 2000 bleibt in den Schlagzeilen. Nach der Pleite mit dem fehlerverseuchten »F1 Manager 96« katapultieren sich die Eutiner über den »Bundesliga Manager 97« erneut ins Seitenaus.

Es hätte so schön werden können. Als vierter Sproß einer alteingeführten Dynastie von Fußballmanagern sollte der »Bundesliga Manager 97« das Jahres-Highlight in der Verkaufshitparade von Software 2000 markieren. Aber schon die erste Testversion, die uns rechtzeitig zur letzten Ausgabe erreichte, lies Böses ahnen. Trotz etlicher Fehler und Abstürze war PC Player das wohl einzige Fachmagazin das auf einen Test verzichtete, und lieber die Endversion abwartete. Die stand am 31.Oktober stapelweise in den Läden und wurde rege gekauft. Nicht minder lebhaft ging es schon am nächsten Tag in unserem CompuServe-Forum zu, wo sich die ersten Leser erbost über zahllose Bugs erregten. So waren wir auch nicht erstaunt über Waschkörbe an Briefen wütender Leser, die uns in der darauffolgenden Zeit täglich erreichten.

Was all die braven Kunden derart verärgert, ist die Bugdichte im Programm, die selbst den »F1 Manager 96« in den Schatten stellt. So erlebt man, je nach Rechnerkonfiguration mit unterschiedlicher Häufigkeit, Abstürze jeder Art. Die Automatikfunktion fragt, ganz egal welche Entscheidung zu fällen ist, immer nur »Wollen?« ohne zu sagen was eigentlich, Totoergebnisse werden grundsätzlich unterschlagen und eingestellte Konfigurationen lassen sich nicht laden. Daneben fehlen ein paar im Handbuch beschriebene Buttons oder tauchen über vermeintlich freien Flächen urplötzlich auf. Und die versprochenen 50 Millionen Mark Startkapital in der einfachsten Spielstufe sucht man vergebens. Ein schlechter Witz sind die Spielszenen, wo oftmals zwar Bälle im Tor landen, vom Programm aber nicht gewertet werden. Die dazu abgespulten Kommentare stimmen außerdem häufig nicht mit dem gezeigten Geschehen überein. Bei der gebührenpflichtige Hotline werden zudem hilfesuchende Spieler mit 1,20 Mark pro Minute nocheinmal kräftig zur Kasse gebeten. Da das Ganze auf einer völlig unbeschrifteten CD-ROM ausgeliefert wird, ist diese Version im Handel leicht zu erkennen. Die unbeschriftete CD war allerdings auch Anlaß für Kunden, in der Packung eine Raubkopie des Produkts zu vermuten. Die offizielle Stellungnahme von Software 2000 sagt, daß es sich um ein Versehen mit einer falschen Masterversion handelt (siehe auch Kasten rechts). Einige Kunden mögen an diese Variante nicht recht glauben, trägt doch die Version auf



Wieviele Fehler braucht ein Spiel? Die Bugdichte im Bundesliga Manager 97 übertrifft sogar den legendären F1 Manager 96.



Was sollen uns diese Worte sagen? Wenn Sie der Automatik freie Hand lassen, werden Sie mit diesen kryptischen Meldungen konfrontiert.

F1 MANAGER VERSION 2.0

Bei Erscheinen dieser Ausgabe der PC Player erhältlich ist das Update des F1 Managers 96 auf die Version 2.0. Die bietet nun auch alle Optionen, die andere Zeitschriften in ihrem Test schon vor einem halben Jahr aufgezählt haben. So erhält man während der Rennen sämtliche relevanten Telemetriedaten, Wetterwechsel, Sprachausgabe und die versprochene Online-Hilfsfunktion. Diese neue Fassung schlägt allerdings mit 20 Mark zu Buche und kann direkt beim Hersteller gegen die alte Fassung ausgetauscht werden.

EXPERTENMEINUNG

Zum Thema fehlerhafte Computerspiele haben wir eine Expertenmeinung eingeholt. Sigrid Lanzenberger vom Referat Verbraucherrecht der Verbraucherzentrale Bayern antwortet:



PC Player: Was kann der Käufer eines Spiels machen, wenn er ein fehlerhaftes Computerspiel kauft, das de facto unspielbar wird?

Sigrid Lanzenberger: Aufgrund der gesetzlichen Gewährleistungsansprüche (§§ 459 in Verbindung mit 462 BGB) kann der Käufer den Kaufvertrag rückgängig machen. In den allgemeinen Geschäftsbedingungen kann sich der Verkäufer aber Nachbesserung beziehungsweise Ersatzlieferung vorbehalten.

PC Player: Kann gegen Firmen, die schon mehrfach durch fehlerhafte Produkte aufgefallen sind, auch rechtlich vorgegangen werden?

Sigrid Lanzenberger: Nein. Es ist nicht verboten fehlerhafte Produkte auszuliefern.

PC Player: Wie ist die Tatsache zu beurteilen, daß der Hersteller Problemlösungen zu dem Programm über eine gebührenpflichtige Hotline anbietet?

Sigrid Lanzenberger: Das ist wenig verbraucherfreundlich. Unter Umständen macht der Anbieter der 0190-Nummer ein gutes Geschäft.



Der F1 Manager 96 ist nun in der Version 2.0 erhältlich.

Aktuell

STELLUNGNAHME

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns eine Stellungnahme von Software 2000, die wir hier in ungekürzter Form wiedergeben:

Der Bundesliga Manager 97 hat einen Fehler...

Software 2000 aber bietet mehrere Lösungen

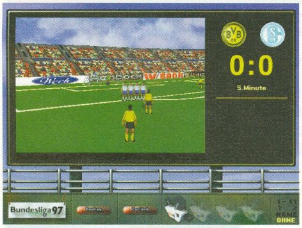
Ja, es stimmt, die ausgelieferte Version des neuen Bundesliga Manager 97 läuft nicht so stabil, wie man es von einem ausgereiften Spiel erwarten darf. Das Programm hat leider einen Fehler – aber der ist gravierend: versehentlich ist das »falsche Master« zum Duplizieren ans Presswerk geschickt worden. Der Fehlerteufel hat sich leider erst zu Erkennen gegeben, als das Produkt schon im Handel war.

Wir bitten diesen Fehler zu entschuldigen!

Selbstverständlich werden wir alles Erdenkliche unternehmen, den Schaden möglichst schnell zu beheben – mit einigen Anstrengungen sollte uns das auch schon in kürzester Zeit gelungen sein. Als Abhilfemaßnahmen für die bestehenden Spielmängel bieten wir folgende Möglichkeiten an:

- *Jeder Kunde, der uns die Registrierkarte mit einem entsprechenden Vermerk zuschickt, bekommt von uns umgehend und kostenlos eine Patch-Diskette.*
- *Dieser Patch wird auch auf der Cover-CD aller namhaften Spielezeitschriften der kommenden Heftausgabe Nummer 1 zu finden sein. (Anm. d. Red.: Der Patch wurde nicht rechtzeitig fertig)*
- *Über unsere Website http:\\www.software2000.de kann jeder den Patch downloaden.*
- *Alle, die sich mit ihren Fragen persönlich an uns wenden wollen, können dies gerne unter unserer Hotline-Nummer 05241-986010 tun oder aber unseren telefonischen »Express-Line-Service« 0190-572000 anrufen. Insgesamt stehen 12 Mitarbeiter allen Hilfesuchenden mit Rat und Tat zur Seite.*
- *Auch alle schriftlichen Anfragen, die uns per Post oder unter der Faxnummer 04521-800488 erreichen, werden selbstverständlich umgehend beantwortet.*

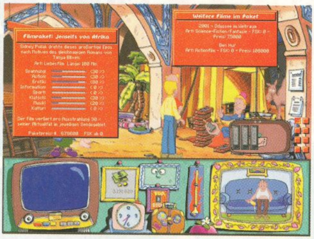
Mit den oben genannten Maßnahmen erreichen wir alle BM97-Käufer und wünschen den Bundesliga-Manager-Fans nach der Behebung der anfänglichen Ärgernisse nun ungehinderten Spielspaß.



Die Spielszenen ruckeln auch bei Vollinstallation und schnellem Pentium und haben oft mit dem tatsächlichen Spielverlauf wenig zu tun.

der CD das Datum 27.10.96 (vier Tage vor Erscheinen des Produktes) und eine Versionsnummer 1.06 ohne Beta-Vermerke. Zudem war Software 2000 bis Redaktionsschluß (15.11.96.) nicht in der Lage, uns eine »richtige« Version zuzusenden. Dementsprechend gibt es auch nicht, wie von Software 2000 in einem Rundschreiben versprochen, einen Patch auf unserer CD-ROM; dieser war am 14.11.96. (unser CD-Produktionstermin) ebenfalls nicht fertig. Aus diesen Gründen können wir natürlich auch diesen Monat keinen Testbericht des BM97 abliefern - wir hoffen, für die Ausgabe 2/97 neue Informationen und die endgültige Version des Programms zu erhalten. (mic/bs)

MAD TV 2



Mad TV ist kein neuer Sender – Mad TV ist das neue Fernsehen. Auf dem Basar stocken wir unser Filmarchiv auf.

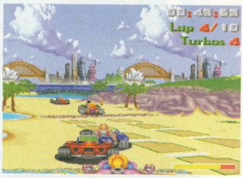
Vor über fünf Jahren sorgte der erste Teil bei Computerspielern für Begeisterung. Am eigentlichen Spielziel hat sich bei »Mad TV 2« nichts geändert. In der abgedrehten Wirtschaftssimulation sind Sie für die Karriere eines Fernsehsenders verantwortlich. Gute Filme haben natürlich ihren Preis, also bietet man seinem Publikum zunächst älteres Material an. Im weiteren Spielverlauf errichten Sie neue Sendestationen, schließen Werbeverträge ab und drehen schließlich die erste Eigenproduktion. Dabei sitzt Ihnen ständig die Konkurrenz im Nacken – Sabotageaktionen gehören zum Alltag der harten Fernsehwelt. Im Gegensatz zum ersten Teil sind Sie wesentlich freier in der Programmgestaltung. Auch die Grafik wurde SVGA-gerecht aufpoliert. Die endgültige Fassung wird neben einem Netzwerkmodus auch Minimissionen bieten, die für Abwechslung im Quotenstreß sorgen. (mk)



MAD TV 2 – FACTS

- **Hersteller:** Greenwood
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Dezember '96
- **Besonderheiten:** Fortsetzung des Klassikers; abgedrehte Charaktere; komplett in Deutsch; Originalfilmtitel.

STREET RACER



STREET RACER – FACTS

- **Hersteller:** Ubi Soft
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** Dezember '96
- **Besonderheiten:** Aufgepeppte Konsolenfassung; schnelle Grafikdarstellung; vier verschiedene Perspektiven.

Es war einmal ein S-NES-Rennspiel namens »Mario Kart«. Wenig später erschien »Street Racer«, bei dem man ebenfalls in 3D-Perspektive als Go-Kart-Fahrer die Piste unsicher machte. Der Vierspielermodus, die putzige Grafik (50 Bilder pro Sekunde) und das unkomplizierte Spielprinzip verhalfen dem Plagiat zum Erfolg. Acht Spieler und Strecken standen zur Auswahl, verschiedene Rennmodi inklusive. Nach mittlerweile zwei Jahren hat Street Racer nun seinen Weg auf den PC gefunden. Sämtliche Merkmale der Konsolenfassung werden übernommen – auch die Tatsache, daß es keine Berge und Täler gibt. Natürlich darf man auf einem 486er keine 50 fps erwarten. Durch einstellbare Grafikmodi, Bildschirmgröße und Detailstufen läßt sich das Spiel auch auf einem DX2/ 66 flüssig spielen. Mit etwas Glück entdecken Sie den versteckten Fahrer und die drei geheimen Strecken – im Dezember. (mk)



Wie nett: Im Vierspielermodus hat jeder Fahrer seine eigene Ansicht der Streckenführung.

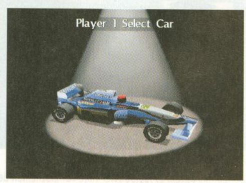
POWER F1



Die SVGA-Grafik fordert natürlich ihren Preis – zum Glück sind Auflösung und Detailstufe einstellbar.

Teques Beitrag zum Thema Rennspiele: Mit »Power F1« dürfen notorische Raser wieder Formel-1-Atmosphäre schnuppern. Im Gegensatz zu »Grand Prix 2« bieten sich weniger Einstellmöglichkeiten, der Schwerpunkt liegt beim Wesentlichen: dem Rennen. Die insgesamt 17 Strecken und 16 verschiedene Wagen wurden originalgetreu nach dem Stand der Formula One von 1995 gestaltet.

Anfänger werden sich über zahlreiche Hilfsfunktionen freuen, die Ihnen unter anderem die Ideallinie angeben oder das Bremsen übernehmen. Je nach Wetterlage müssen Sie die entsprechenden Reifen aufziehen – wie im richtigen Leben ist natürlich auch die Wettervorhersage nicht unfehlbar. Möchten zwei Spieler gegeneinander antreten, wird der Bildschirm in zwei Hälften aufgeteilt. Im fertigen Spiel wird sich zudem eine Netzwerkoption befinden. (mk)



POWER F1 – FACTS

- **Hersteller:** EIDOS
- **Genre:** Rennsimulation
- **Termin:** Dezember '96
- **Besonderheiten:** Original-Strecken und Fahrer der F1; Split-Screen im Zweispielermodus; Reifenwahl je nach Wetterlage.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1996/97



Mit spektakulären Kameraperspektiven macht UEFA Champions League dem Fernsehen Konkurrenz.

Eine im wahrsten Sinne des Wortes immergrüne Spielegattung ist die Fußballsimulation. Für Außenstehende ist es oft erstaunlich, wieviele verschiedene Manager- und Simulationsprogramme jedes Jahr auf den Markt geworfen werden, die sich auf den ersten Blick nur marginal voneinander unterscheiden. Fußball-Freaks wissen natürlich, daß dies so nicht stimmt – jedes Programm besitzt seine ganz individuellen Eigenheiten. Das englische Softwarehaus Krisalis arbeitet im Auftrag von Bomico an einem Spiel zur UEFA Champions League. In enger Zusammenarbeit mit der UEFA wird sichergestellt, daß die Optik und der Spielspaß der Liga so originalgetreu wie möglich auf dem heimischen Monitor erscheinen. Selbstredend fängt das bei den authentischen Namen und Fotos der Spieler an und erstreckt sich über die Wappen der Fußballclubs bis hin zur Gestaltung der Menüs, die an die UEFA-Richtlinien für die Fernsehausstrahlung angelehnt sind. Alle 16 Teams der Liga finden sich im Spiel wieder.



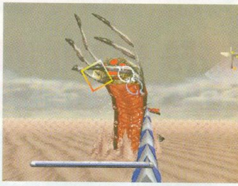
Durch eine überdurchschnittlich hohe Zahl von Bewegungspunkten bewegen sich die Spieler äußerst realistisch.

Zur eindrucksvollen Animation der Spieler wurde die Motion-capture-Technik eingesetzt. Dabei arbeitete Krisalis mit der französischen Firma Actisystem zusammen, auf deren Dienste selbst die französische Weltraumagentur zurückgreift. Rund 40 Bewegungspunkte wurden dazu an den Körpern von zwei Spielern des englischen Erstligisten Sheffield Wednesday angebracht. Anschließend wurden sie in ihren normalen Trainingsumgebungen gefilmt. In einem Studio hätten sie beispielsweise niemals die volle Laufgeschwindigkeit erreichen können, da nach ein paar Metern schon die nächste Wand auf sie gewartet hätte. Um die jubelnde Menge möglichst »echt« nachzubilden, waren die Designer von Krisalis mit einem Rekorder bewaffnet im Stadion und haben dort Schlachtengesänge und andere Geräusche aufgenommen. Diese bilden mit Hilfe der QSound-Technologie einen dreidimensionalen Klangteppich um den Spieler herum. In sechs verschiedenen Stadien, die den bekanntesten der Liga nachempfunden wurden, können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig um das Leder balgen. (ra)

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1996/97 – FACTS

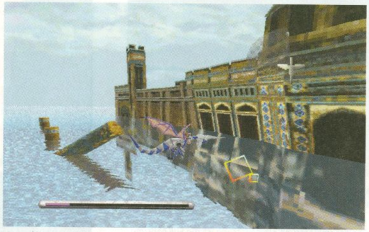
- **Hersteller:** Bomico
- **Genre:** Fußballsimulation
- **Termin:** 1. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Alle UEFA-Teams; sechs verschiedene 3D-Stadien; Geräuschkulisse durch QSound-Technologie besonders räumlich.

DRACHENFLUG



Ungeziefervernichtung à la Sega: Mit diesem Hirschwurm ist nicht zu spaßen.

Drachen sind in Mythen und Legenden allzeit präsent. Deshalb setzt auch Sega auf die Popularität der Schuppenmonster für ihr mystisches Actionspiel.



Das ist keine Zwischensequenz, sondern eine Spielszene. High-Color und eine Auflösung von 640 mal 480 Pixel, lassen nicht nur den Drachenreiter abheben.

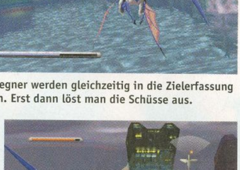
Beim Konkurrenzkampf um Marktanteile auf dem Konsolensektor liegt die PlayStation weltweit vor dem Saturn. Deshalb kann Segas Flagschiff zwar nicht mit der größeren Auswahl an verfügbaren Titeln aufwarten, dafür glänzen vor allem firmeneigene Spiele mit bestmöglicher Ausnutzung der Systemressourcen. Die größte technische Brillanz weist dabei »Panzer Dragoon« auf, das auf der Konsole schon in die zweite Runde geht. Für den PC arbeitet Sega derzeit an der Umsetzung von Teil 1.

Es war einmal ...

Reine Ballerspiele kommen für gewöhnlich ohne große Hintergrundstory aus. Die Fans wollen schnelle Action und hektische Schießereien. Panzer Dragoon schlägt eine andere Richtung ein. Die Geschichte, in die alles eingebettet ist, wird zwischen den einzelnen Levels weitergesponnen. Alles dreht sich um eine verzweifelte Menschheit, eine feindliche Luftarmada und einen tapferen Helden, der sich dem Gegner mutig entgegenstellt. Doch ist er nicht allein: Da der Mensch nun mal nicht fliegen kann, reitet er auf einem blauen Drachen. Dieser treue Gefährte trägt seinen Herrn durch gefahrvolle Levels, die vor Gegnern nur so strotzen. Auf dem Weg durch sieben 3D-Welten ist man nicht auf die klassische Frontperspektive beschränkt. Panzer Dragoon ermöglicht die Drehung um 360 Grad. Dabei bewegt sich der Drache samt Reiter gleichzeitig auch immer dem Levelende entgegen, was der vermeintlichen Bewegungsfreiheit doch enge Grenzen setzt. Das fällt während des Spielens aber kaum auf, denn die in riesigen Heerscharen heranrasenden Gegner lassen dem Spieler kaum Zeit zum Luftholen. Oftmals müssen enge Gewölbe im Tiefflug durchrast werden, wobei sich scheinbare Sackgassen im allerletzen Moment als gut getarnte Geheimtüren entpuppen.



Mehrere Gegner werden gleichzeitig in die Zielerfassung genommen. Erst dann löst man die Schüsse aus.



Vor allem die mehr als bildschirmgroßen Endgegner sind äußerst beeindruckend.

Viel Feind – viel Ehr

Nicht nur die Lüfte werden von zahlreichem Getier unsicher gemacht. In einer Schlammwelt durchpflügt ein riesiger Wurm den Boden und durchstößt nur ab und zu die Oberfläche. Erst dann kann man den Drachen angreifen und umgekehrt. Dabei kommt dem Spieler eine Spezialattacke sehr gelegen: Wenn man nicht blind auf die Feinde schießt, sondern bei gedrücktem Feuerknopf mit dem Fadenkreuz den Bildschirm abfährt, merkt sich das Programm sämtliche verwundbaren Stellen. Läßt man den Button wieder los, werden mehrere Laserstrahlen gleichzeitig auf die Ziele abgefeuert. Somit erhält man, zumindest für kurze Zeit, eine kleine Verschnaufpause. Spätestens bei den Endgegnern muß diese Taktik perfekt beherrscht werden. Diese verfügen meistens über einen Energiebalken, der quer über den Bildschirm reicht und sprengen sowieso sämtliche handelsüblichen Größenordnungen. Deshalb muß man den Superangriff gleich mehrfach starten und dabei heranfliegenden Geschossen ausweichen. Doch Panzer Dragoon weist noch eine weitere Besonderheit auf. Die Spiellänge variiert je nachdem, für welchen Schwierigkeitsgrad man sich entscheidet. Nur auf »Hard« bekommen Sie alle Abschnitte des Spiels zu sehen.

Wie bei Sega üblich, dürfen lediglich Pentium-Besitzer auf Drachenflug gehen. Dazu müssen sie auch Windows 95 installiert haben. Unser Preview-Muster bockte noch mit einigen Grafikkarten, was im Extremfall zur absoluten Unspielbarkeit führte. Die Entwickler wollen sich deshalb viel Zeit lassen, um Panzer Dragoon auch für diese Systeme noch fit zu bekommen. Wann das genau sein wird, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Das Frühjahr 1997 dürfte aber auf jeden Fall die Zeit des Drachens werden. **(mic)**



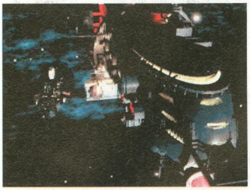
Fliegende Festungen machen unserem Drachenreiter das Leben schwer.

PANZER DRAGOON – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Sega
- ▶ **Genre:** Actionspiel
- ▶ **Termin:** Frühjahr '97
- ▶ **Besonderheiten:** Grafisch opulente Grafik in SVGA; 360 Grad Rundumsicht; automatische Zielerfassung; animierte Zwischensequenzen.

TUNNEL B1

Spät kommen wir, doch wir kommen: Fieberhaft arbeitet das deutsche Programmiererteam Neon an der Fertigstellung von »Tunnel B1«. Die Auftragsarbeit für Ocean, nach dem Zusammenschluß mit Infogrames inzwischen das größte europäische Spielesoftwarehaus, wird sowohl für die PlayStation als auch für den PC erscheinen. Obwohl zuerst skeptische Stimmen ob der Geschwindigkeit der PC-Version laut wurden, besonders, als auf der CeBIT Home oder der Herbst-ECTS stolz die PlayStation-Version vorgeführt wurde, bringt die uns vorliegende Beta-Fassung die Kritiker zum Schweigen. Schon auf einem Pentium/90 wird einem beim Zuschauen fast schwindelig.



Noch ahnt die Besatzung des Basisschiffes nicht, daß bereits die letzte Minute ihres Lebens angebrochen ist.

Tunnel B1 hat nichts mit einer Autobahnunterführung zu tun, sondern nimmt den Spieler mit in den Erduntergrund. In der Aprilausgabe der PC Player waren bereits die ersten Bildschirmfotos von der rasanten Jagd unter Tage zu sehen. Inzwischen wurde auch eine Story ersonnen: Auf der Erde herrscht ein wahnsinniger Diktator, der an einer neuartigen Waffe arbeitet, die über unbeschreibliche Zerstörungskraft verfügen soll. Mit einem kleinen Gleiter machen Sie sich in den Untergrund auf, um zu verhindern, daß die Waffe eingesetzt wird. Kurz nachdem Sie Ihr Basisschiff, das in sicherem Abstand um die Erde kreist, per Shuttle verlassen haben, wird dieses von den Schergen des Diktators entdeckt und völlig zerstört. Es gibt also kein Zurück mehr.



Kopf einziehen – die Kisten dienen Ihnen bei rasanten Katz-und-Maus-Spielen als Feuerschutz.

Aus dem Cockpit blicken Sie direkt und ohne störende Armaturen in die Gewölbe. Anzeigen wie Waffenstatus oder der Zustand des Gleiters werden am oberen Bildschirmrand eingeblendet. Ihr Weg führt Sie durch fünf Szenarien, die alle in zahlreiche Unterkapitel aufgesplittet sind. Dabei müssen Sie nicht nur die gegnerischen Stellungen und robotergesteuerten Jäger ausschalten, sondern auch peu à peu Ihr Schiff aufrüsten. Nur so können Sie am Ende des fünften Levels gegen den Diktator bestehen. Zum Waffensortiment gehören neben Lasern und Raketen auch Minen und Täuschkörper. Energie- und Waffenreserven werden mit entsprechenden Extras aufgefrischt. Die rasante 3D-Grafik läßt Sie schon nach kurzer Zeit die Umgebung vergessen und sorgt, gepaart mit dem mächtigen Orchester-Soundtrack, für ein schon fast psychedelisches Erlebnis. Für die Soundeffekte und die beeindruckende Hintergrundmusik zeichnet Christian Hülsbeck verantwortlich, der schon zu seligen C64-Zeiten und später mit dem Amiga wahre Kunststücke mit den Soundchips vollbringen konnte. Die klassisch beeinflußte Musik von Tunnel B1 macht dabei selbst der bisherigen Referenz »Deadly Tide« Konkurrenz. (ra)

TUNNEL B1 – FACTS

- **Hersteller:** Ocean
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** Dezember '96
- **Besonderheiten:** Schnelle 3D-Engine mit detaillierter Grafik und Orchester-Soundtrack von Altmeister Chris Hülsbeck.





DER PC-TACHOMETER

Der PC-Player-Benchmark

Jetzt hat Ihr Händler keine Ausrede mehr: Unser neues Programm testet, wie schnell ein Computer MS-DOS-Spiele verarbeiten kann. So können Sie sich vor zu langsamen Rechnern schützen.

Zugegeben, wir haben Sie eine Weile warten lassen, denn schon im Sommer versprachen wir ein modernes Benchmark-Programm, mit dem Sie Ihren PC auf seine Spieletauglichkeit testen können. Die Entwicklung von »PCPBench« hat länger gedauert als geplant – dafür haben wir jetzt ein unbestechliches Programm, welches auf die modernen PCs und aktuellen Spielprogramme angepaßt ist.

PCPBench ist für Laien wie Profis sinnvoll. Wenn Sie sich mit dem PC nicht so gut auskennen, mißt der Benchmark die Geschwindigkeit Ihres Rechners. Mit dieser Information können Sie dann entscheiden, ob in PC Player getestete Spiele für Ihren Computer auch schnell genug sind. Dazu teilt PCPBench Ihren PC in eine von fünf Klassen ein, genauso wie wir das in den Testberichten von PC Player tun. Profis können hingegen mit den Meßwerten experimentieren und ihren PC tunen, Vergleichstests zwischen verschiedenen Komponenten anstellen, die beste Grafikkarte herausfinden oder schlicht und einfach mit der Leistung ihres Computers angeben.

Um das Programm zu beschreiben, haben wir auf den folgenden Seiten die wichtigsten Fragen zusammengestellt und beantwortet. Wenn Sie darüber hinaus noch weitere Informationen benötigen, wenden Sie sich bitte per E-Mail oder Postkarte an die Redaktion (telefonische Anfragen können wir nicht beantworten). Die Adresse lautet: DMV Verlag, PC Player Benchmark, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen oder »bench@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Wo erhalte ich den Benchmark?

PCPBench ist kostenlos auf allen CD-ROMs »PC Player plus« ab Ausgabe 1/97 enthalten. Es befindet sich im Verzeichnis »\PROGRAMM\PCPBENCH«. Außerdem können Sie PCPBench von unserer Internetseite »http://www.pcplayer.de« sowie aus unserem CompuServe-Forum »PCPLAYER« downloaden.

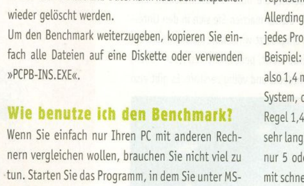
Wie installiere ich den Benchmark?

Für PCPBench ist keine besondere Installation notwendig. Er kann direkt von CD-ROM oder Diskette gestartet werden. Wenn Sie das Programm aus einem Online-Dienst downgeloadet haben, muß es erst entpackt werden – kopieren Sie zu diesem Zweck die empfangene Datei mit Namen »PCPB-INS.EXE« in ein freies Verzeichnis auf Ihrer Festplatte und tippen Sie dann »PCPB-INS«. Diese EXE-Datei kann nach dem Entpacken wieder gelöscht werden.

Um den Benchmark weiterzugeben, kopieren Sie einfach alle Dateien auf eine Diskette oder verwenden »PCPB-INS.EXE«.

Wie benutze ich den Benchmark?

Wenn Sie einfach nur Ihren PC mit anderen Rechnern vergleichen wollen, brauchen Sie nicht viel zu tun. Starten Sie das Programm, in dem Sie unter MS-DOS das Kommando »PCPBENCH« eintippen. Das Programm startet nun im Standardmodus. Auf dem Bildschirm erscheint nach einigen Sekunden eine 3D-Animation. In der rechten unteren Ecke sehen Sie eine Prozentzahl, die langsam nach oben gezählt wird. Nach etwa einer Minute sind hier 100% erreicht. Dann wird die Prozentzahl gegen eine stabile Zahl ausgetauscht – das ist der PCPBench-Wert Ihres PCs. Die Animation läuft nun weiter, Sie können sie durch den Druck auf eine beliebige Taste jederzeit abbrechen. Dann erscheint das Ergebnis zusammen mit einer Vergleichstabelle auf Ihrem Bildschirm.



PCPBench ist der neue Standard, um die Geschwindigkeit von Spiele-PCs zu messen.

Was sagt diese Zahl denn aus?

Der PCPBench benutzt eine typische Spielsituation und mißt, wie schnell Ihr PC diese Situation berechnen kann. Der Wert wird in »frames per second«, Bildern pro Sekunde, gemessen. Je höher dieser Wert ist, desto »flüssiger« läuft die Animation auf Ihrem Bildschirm ab. Umgekehrt bedeuten niedrigere Zahlen, daß die Animation ruckeliger wiedergegeben wird.

Da der PCPBench ein 3D-Spiel nachstellt, ist dieser Wert repräsentativ für alle anderen Spiele mit 3D-Grafik. Allerdings kann er nicht direkt übertragen werden, da jedes Programm seine eigene Geschwindigkeit hat. Ein Beispiel: Wenn Ihr PC einen PCPBench von 14 fps hat, also 1,4 mal schneller ist als ein einfaches Pentium/90-System, dann sollte auch jedes andere 3D-Spiel in der Regel 1,4 mal schneller sein. Ist das Spiel von sich aus sehr langsam, dann kann es auch auf Ihrem System mit nur 5 oder 8 fps ablaufen; umgekehrt gibt es Spiele mit schnellerer Grafik, die dann mit 20, 30 oder 40 fps bei Ihnen durchstarten.

Wie realistisch ist der PCPBench-Wert?

Bei der Planung haben wir darauf geachtet, ein Programm zu entwickeln, das der aktuellen PC-Technik und Spieleprogrammierung entspricht. Deswegen war die oberste Vorgabe, daß 3D-Grafik mit Texturen in SVGA benutzt wird, und daß auf einem Pentium/90-System ein Wert von 10 fps eingehalten wird. Dieser Wert hat zwei Vorteile: Zum einen läßt er genug Spielraum nach oben für schnellere PCs, die in den nächsten Jahren erscheinen, zum anderen ist dies ein angestrebter Wert vieler Spieleentwickler: Mit 10 fps wirkt eine 3D-Grafik in der Regel flüssig genug, um einen Eindruck von Bewegung zu erhalten. PCPBench verwendet keine speziell angepaßten, handgetunten 3D-Routinen, die im Spielealltag nichts taugen, sondern benutzt eine 3D-Engine, die ursprünglich für das Spiel »Strike



Base« von Max Design verwendet wurde. Damit haben wir sichergestellt, daß die Werte sehr praxisnah gemessen werden.

Was ist mit CBench, 3DBench, Vidspeed und Co.?

In den letzten Jahren hat PC Player insbesondere mit den Programmen »Vidspeed« und »3DBench« gearbeitet, um die Leistung von PCs zu ermitteln. Diese Programme sind mehrere Jahre alt und können heute nicht mehr mit dem aktuellen Stand der Technik mithalten. Vidspeed unterstützt beispielsweise nicht die wesentlich schnelleren LFB-Modi des VESA-2.0-Standards. 3DBench arbeitet nicht mit SVGA und ist zudem bei Messungen über 50 fps sehr ungenau geworden.

Das Programm »CBench«, welches auch seit einigen Ausgaben auf unserer CD-ROM enthalten ist, liefert wesentlich bessere Meßwerte, ist aber bei weitem nicht so praxisnah, wie wir uns das wünschen. Insbesondere im Vergleich mit echter 3D-Spiele-Performance stellten wir fest, daß die CBench-Werte nicht immer ein korrektes Bild abgeben; CBench kann auch nicht die erweiterten Grafikmodi mit höheren Auflösungen und Hi-Color messen und unterstützt ebenfalls nicht den VESA-2.0-Standard.

Für Kontrollmessungen setzen wir allerdings weiterhin Vidspeed ein, da es die reine Transferleistung in den Grafikkartenspeicher sehr realistisch mißt.

Was ist mit anderen Benchmark-Programmen?

Es gibt eine Reihe weiterer Benchmark-Programme, die zum Teil in kommerziellen Paketen angeboten werden (zum Beispiel Norton Utilities) oder von anderen Testlabors kostenlos zur Verfügung gestellt werden (etwa Winstone). Keines dieser Programme mißt jedoch die Spieleleistung; meistens wird nur auf die Leistung von Windows-Anwendungsprogrammen geachtet oder eine abstrakte Berechnung gestoppt. Unseres Wissens nach ist PCPBench das einzige Programm, welches eine konkrete Spielsituation nachstellt. Deswegen kann eine Grafikkarte, die in anderen Leistungstests sehr gut abschneidet, bei unserem Benchmark durchfallen – sie ist dann eben nicht für MS-DOS-Spielprogramme optimiert. Eine Messung mit anderen Benchmarks würde daher ein irreführendes Ergebnis liefern.

Wie kann ich den normalen VGA-Modus ausmessen?

PCPBench kann von MS-DOS mit dem Parameter »/VGAMODE« gestartet werden. Dieser Parameter startet den normalen Modus von 320 mal 200 Bildpunkten in 256 Far-

ALLE PARAMETER IM ÜBERBLICK

Starten Sie PCPBench mit dem Kommando
PCPBENCH [VESAMODE] [Parameter]
VESAMODE ist die dreistellige Hexadezimal-Nummer eines VESA-Grafikmodus. Wird kein Modus angegeben, verwendet das Programm den Standardmodus 100 mit 640 mal 400 Bildpunkten in 8 bpp Farbtiefe.
Folgende Parameter sind erlaubt:
/NOLINEAR: Verhindert die Verwendung eines vorhandenen linearen Framebuffers (LFB). Sinnvoll, falls PCPBench aufgrund eines fehlerhaften VESA-Treibers bei Ihnen abstürzt oder schon ein VESA-2.0-BIOS vorhanden ist und Sie den Geschwindigkeitsgewinn messen wollen.
/MODES: Gibt eine Liste aller für den Benchmark verwendbaren VESA-Modi aus. Die Liste ist nach Auflösung und Farbtiefe sortiert.
/VGAMODE: Startet den Benchmark im Standard VGA Modus 0x13 (320x200x8bpp). Dieser Modus kann auch ohne VESA-Treiber laufen.
/ONCE: Das Programm bricht nach dem ersten Durchlauf automatisch ab und gibt danach das Testergebnis aus. Kann in Batch-Dateien verwendet werden, um den Test zu automatisieren.
/400LINES: Die gesamte Testgrafik wird für 400 Zeilen berechnet, egal welche Auflösung tatsächlich verwendet wird. Dadurch können auch Besitzer von Grafikkarten, die den Modus 100 nicht unterstützen, den Benchmark durch Eingabe von PCPBENCH 101 /400LINES verwenden. (101 ist in der Regel der Modus 640x480x8bpp).

ben. Hier wird auch kein VESA-Treiber benötigt. Der gemessene Wert ist hier natürlich wesentlich höher als im SVGA-Modus und sollte von Ihnen nur zum Vergleich unterschiedlicher Grafikkarten im selben PC benutzt werden; für eine Gegenüberstellung mit anderen PCs sollten Sie immer im Standardmodus messen.

Wie kann ich andere VESA-Modi durchtesten?

Starten Sie PCPBench unter MS-DOS mit dem Parameter »/MODES«. Sie erhalten eine Liste von dreistelligen Zahlen, die für die verschiedenen VESA-Modi stehen. In der Regel ist 101 der Modus 640x480x8bpp, 102 steht dann für 800x600x8bpp. Um nun einen dieser Modi durchzutesten, starten Sie PCPBench einfach mit Angabe dieser dreistelligen Zahl. »PCPBENCH 101« testet also den Modus 640x480x8bpp.

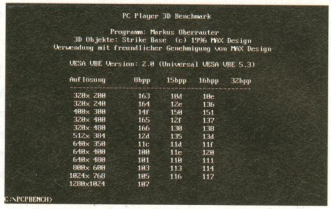
Was bedeutet bpp?

»bpp« steht für Bit pro Pixel. Damit wird angegeben, wieviele Bits pro Bildpunkt für die Speicherung eines Farbwertes zur Verfügung stehen. In der Regel werden SVGA-Modi mit 256 Farben oder 8 Bit pro Pixel betrieben. Die sogenannten Hi-Color-Modi mit 32 000 oder 65 000 Farben verwenden 15 beziehungsweise 16 bpp. True-Color-Grafik mit 16 Millionen Farben benutzt 24 oder 32 bpp – diese Modi können von der aktuellen Version des Benchmark-Programms aber noch nicht getestet werden; in der Regel sind sie für 3D-Grafik auch viel zu langsam.

Das Programm bricht mit einer Fehlermeldung ab!

Normalerweise bedeutet das, daß Sie eine ältere Grafikkarte besitzen, die den inzwischen üblichen VESA-Modus 100 (640x400x8bpp) nicht unterstützt. Das kann an drei Gründen liegen:

- Sie haben gar keinen VESA-Treiber geladen. Die meisten aktuellen Grafikkarten bieten einen solchen Treiber im ROM an, bei älteren Modellen muß er allerdings als kleines Programm gestartet werden. Bitte lesen Sie hierzu die Dokumentation Ihrer Grafikkarte. Um zu prüfen, ob das Benchmark-Programm trotzdem läuft, starten Sie es mit dem Parameter »/VGAMODE«. Dann wird kein VESA-Treiber verwendet.
- Sie haben eine Grafikkarte mit einem Videochip, der den Modus 640x400 nicht unterstützt. Dazu gehören insbesondere Chips der Firma S3. In den meisten Fällen haben diese Karten einen VESA-Treiber, der diesen Modus emuliert. Ist dies nicht der Fall, können Sie den Benchmark trotzdem verwenden. Rufen Sie ihn dann mit folgender Zeile auf:
  PCPBENCH 101 /400LINES
  Die 101 schaltet in den Modus 640x480, durch den Parameter /400LINES werden aber die unteren 80 Zeilen leer gelassen (auf ähnliche Art und Weise würde ein VESA-Treiber die 640x400 darstellen). Das Testergebnis ist dann vergleichbar mit einem echten 640x400-Modus.
- Der VESA-Treiber ist fehlerhaft. In diesem Fall kann es zu einer falschen Bilddarstellung oder Abstürzen kommen. Hier ist PCPBENCH machtlos – Sie können Ihr Glück mit beiden oben genannten Tricks probieren. Ein weiterer Notfall-Parameter ist »/NOLINEAR«, welches den linearen Framebuffer (LFB) ausschaltet. Er kann in Einzelfällen bei PCs mit Cyrix-Prozessoren notwendig sein, wie unsere Tests ergeben haben.



PC Player 3D Benchmark

Programm: Markus Oberrauter
3D Objekte: Strike Base (c) 1996 MAX Design
Verwendung mit freundlicher Genehmigung von MAX Design

VESA VBE Version: 2.0 (Universal VESA VBE 5.3)

Auflösung	8bpp	15bpp	16bpp	32bpp
320x 200	163	10d	10e	
320x 240	164	12e	136	
400x 300	14f	150	151	
320x 400	165	12f	137	
320x 480	166	130	138	
512x 384	12d	135	13d	
640x 350	11c	11d	11f	
640x 400	100	11e	120	
640x 480	101	110	111	
800x 600	103	113	114	
1024x 768	105	116	117	
1280x1024	107			

C:\PCPBENCH>

Mit dem Parameter /MODES wird gezeigt, welche VESA-Modi Ihre Grafikkarte kann.

Was bedeutet LFB?

Die Abkürzung LFB steht für »Linear Framebuffer«, übersetzt etwa linear angeordneter Grafikspeicher. In älteren PCs konnte der Speicher der Grafikkarte nur in 64 KByte großen Blöcken angesprochen werden; wollte man ein komplettes Megabyte beschreiben, war dies nur durch dieses kleine Fenster hindurch möglich. Die meisten VLB- und PCI-Grafikkarten haben aber einen zweiten Modus, in dem der ganze Grafikspeicher in einem Stück (also linear) ansprechbar ist. In diesem LFB-Modus ist die Grafik natürlich wesentlich schneller, da daß Bild nicht in 64-KByte-Häppchen zerlegt werden muß.

Soweit möglich verwendet PCPBench den LFB-Modus; dies geht allerdings nur, wenn drei komplette Bilder in den Speicher der Grafikkarte passen. Hat Ihre Grafikkarte 2 MByte, ist spätestens bei 800x600x8bpp Schluß, da jedes Bild 480 KByte benötigt. Wenn der LFB-Modus nicht gefunden wird oder zu wenig Speicher zur Verfügung steht, benutzt PCPBench automatisch die alte Methode der 64-KByte-Fenster, ist dann aber entsprechend langsamer.

Trotz VESA-2.0-Treiber habe ich keinen LFB-Modus.

Ihre Grafikkarte hat zu wenig RAM. Um 640x400x8bpp im LFB-Modus auszuführen, werden auf manchen Grafikkarten aufgrund ihrer Speicherorganisation mehr als 1 MByte RAM benötigt. Auf Karten mit 2 MByte RAM geht es in der Regel problemlos.

SO SCHNELL SOLLTE ES SEIN

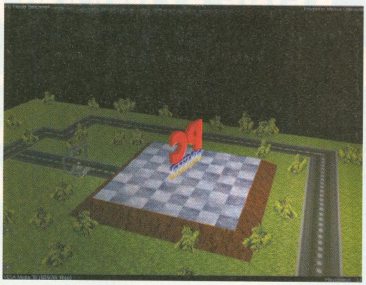
In einem großen Betatest-Programm haben wir über 300 PCs durchgemessen um die typischen Werte gängiger Prozessoren zu erhalten. In der folgenden Tabelle sehen Sie immer den niedrigsten und höchsten gemessenen Wert sowie den Durchschnitt. Wenn Ihr PC eine unterdurchschnittliche Geschwindigkeit hat, kann dies an vielen verschiedenen Faktoren liegen – beachten Sie dazu unsere Anleitung zu PCPBENCH. Unter Einsatz eines LFBs lassen sich immer überdurchschnittliche Werte erreichen, aber auch hier schwanken die Ergebnisse von System zu System. Hier sind die wichtigsten Systeme in aufsteigender Reihenfolge:

Prozessor	Minimum	Maximum	Mittelwert
Intel DX2/66	3,5	5,3	4,2
Intel DX4/100	6,7	9,0	7,7
AMD 5x86/133	7,4	8,8	7,9
Intel Pentium/90	9,6	13,7	11,4
Intel Pentium/100	10	15,7	13,4
Intel Pentium/133	11,8	19,3	16,9
Cyrix P-166+	17,0	18,4	17,8
Intel Pentium/166	16,9	21,1	19,5
Intel Pentium/200	20,5	23,3	21,9

Bitte beachten Sie: Obwohl in dieser Tabelle der Cyrix P-166+ im Mittel schneller als ein Pentium/133 zu sein scheint, liegt das im wesentlichen daran, daß die Cyrix-Meßwerte alle sehr nahe beieinander liegen, während es beim Pentium/133 auch Ausreißer nach unten gab, da hier einige schlecht konfigurierte Systeme auf dem Markt sind. Der erreichte Maximalwert des Intel-Chips ist hingegen deutlich höher als der des Cryix-Prozessors, was unser Testergebnis aus Ausgabe 12/96 bestätigt.


KEIN AIRBAG
KEINE KLIMAANLAGE
KEINE SERVOLENKUNG
KEIN AUTORADIO
KEIN SCHIEBEDACH
UNSER NEUSTES MODELL...





Auch hohe Auflösungen mit mehreren tausend Farben sind kein Problem für PCPBench, aber die Ergebnisse hier dürfen nicht mit den normalen Modi verglichen werden.

Warum ist der LFB-Modus nicht viel schneller?

Wenn Sie die Meßwerte vergleichen, ist PCPBench im LFB-Modus in der Regel 25% schneller als im normalen Modus. Das erscheint nicht viel, da manche Spiele im LFB-Modus wesentlich mehr beschleunigt werden. Dies hat einen anderen Grund: PCPBench ist sowohl für den normalen wie für den LFB-Modus optimiert. Im normalen Modus wird das Bild im RAM aufgebaut und dann schnellstmöglich in die Grafikkarte kopiert. Im LFB-Modus wird das Bild gleich in der Grafikkarte aufgebaut. Manche Spiele sind allerdings nur auf den LFB-Modus getrimmt und bauen grundsätzlich das Bild in der Grafikkarte auf – und dann sind sie im normalen Modus mit dem 64-Kilobyte-Fenster viel langsamer. Ein Spiel, das durch den LFB also wesentlich stärker beschleunigt wird, ist eigentlich schlechter programmiert als unser Benchmark.

Mein PC ist zu langsam, woran kann das liegen?

Wenn Sie Ihren PC durchtesten und einen kleineren PCPBench-Wert erhalten, als Sie sich vorstellen, kann das eine Reihe von Gründen haben. Hier sind einige der häufigsten Probleme:

- Im BIOS des PCs sind falsche Werte eingestellt. Die optimale Einrichtung ist in der Regel eine Sache von Profis. Lassen Sie den PC daher von einem Techniker untersuchen.
- Der PC enthält kein sogenanntes »Cache-RAM«. Ohne Cache können bis zu 40% Leistung verloren gehen. In den meisten Fällen kann ein Techniker Cache-RAM nachrüsten.
- Ihre Grafikkarte ist ein älteres Modell und unterstützt VESA-Modi nur sehr langsam oder hat eine zu niedrige Datentransferrate.
- Ihnen wurde ein »falscher« PC verkauft – statt eines Pentium/133 tickt ein Pentium/90 im Gehäuse (kommt immer wieder mal vor).
- Sie haben ein Virusprogramm eingefangen, das im Hintergrund läuft und Rechenzeit stiehlt.
- Sie haben einen Laptop-Computer mit LC-Bildschirm. Die Grafikchips in Laptops sind fünf- bis zehnmal langsamer, da die LC-Ansteuerung sehr viel Rechnerzeit verbraucht.

Welche dieser Ursachen dafür verantwortlich ist, oder ob ein ganz anderer Grund dahinter steckt, kann nur ein Techniker feststellen. Eine Ferndiagnose durch die Redaktion ist auf gar keinen Fall möglich.

Wie kann ich meinen PC tunen?

Um einen schnelleren PCPBench-Wert zu erhalten, haben Sie im wesentlichen folgende Möglichkeiten:

- Benutzen Sie einen VESA-2.0-Treiber. Wenn der Benchmark im »LFB«-Modus läuft, hat Ihr PC schon einen solchen Treiber. Dann können Sie in der Regel keine Geschwindigkeitssteigerung durch einen Treiberwechsel erwarten. Wenn Sie keinen 2.0-Treiber haben oder experimentieren wollen, probieren Sie bitte das Programm »Scitech Display Doctor« mit dem UniVBE-Treiber – eine Shareware-Version finden Sie auf unserer CD-ROM.
- Lassen Sie von einem Techniker die BIOS-Einstellungen Ihres PCs prüfen.
- Rüsten Sie Ihren PC mit Cache-Speicher, möglichst mit »Pipelined Burst Cache« auf.

All diese Maßnahmen können aus einem schlecht eingestellten PC bis zu 50 Prozent mehr Leistung kitzeln; ist Ihr Rechner hingegen schon gut konfiguriert, bringt Experimentieren hier bestenfalls 10 Prozent zusätzliche Leistung. Dann müssen Sie zu größeren Mitteln greifen:

- Tauschen Sie die Grafikkarte gegen eine besonders schnelle PCI-Grafikkarte. Die schnellsten Karten für MS-DOS-Anwendungen sind zur Zeit (November 1996) die Matrox Mystique sowie alle Karten mit einem Tseng-ET-6000-Chip, unter anderem die Hercules Dynamite 128. Wenn Sie schon eine gute Grafikkarte besitzen, erhalten Sie auch hier nur 3 bis 5 Prozent mehr Leistung. Eine veraltete, schlechte Karte kann Sie allerdings bis zu 50 Prozent Geschwindigkeit kosten.
- Lassen Sie den Prozessor gegen ein schnelleres Modell austauschen. Dies sollte nur von einem Fachmann vorgenommen werden. Unserer Tabelle entnehmen Sie, wieviel schneller Ihr PC laufen sollte, wenn Sie auf einen Prozessor höherer Taktfrequenz umsteigen.
- Tauschen Sie die komplette Hauptplatine – das lohnt sich aber nur, wenn Sie von einer Rechnerklasse auf eine andere updaten, wie etwa vom 486er auf einen Pentium. Auch dies sollte von einem Fachmann vorgenommen werden.
- Wenn Sie es einfacher haben wollen: Kaufen Sie einen neuen PC. Und damit Sie sicher sind, wirklich mehr Leistung zu bekommen, bestehen Sie darauf, den PC Player Benchmark vor dem Kauf auf dem Rechner laufen zu lassen.

Was kostet PCPBench? Darf ich ihn kopieren?

PCPBench wird vom DMV Verlag kostenlos zur Verfügung gestellt. Sie dürfen es beliebig benutzen und, ebenfalls kostenlos, Freunden, Bekannten oder Kunden kopieren. Sie dürfen es auch öffentlich vorführen und kostenlos zum Download anbieten. Sie dürfen aber in keiner Weise Geld für PCPBench verlangen. Sie dürfen es nicht verkaufen, weder auf Datenträger noch in Online-Diensten (üblicher Zeittakt des Online-Dienstes ausgenommen). Sie dürfen das Programm und die beigegebenen Textdateien auch nicht verändern. In diesen Fällen erlischt Ihre Lizenz, das Programm zu benutzen, und Sie können sogar strafrechtlich verfolgt werden.

An wen kann ich mich bei Fragen wenden?

Da wir das Programm zur kostenlosen Benutzung freigegeben haben, ist es uns nicht möglich, individuellen Support zu leisten. Wir bemühen uns aber, Ihre Fragen zu beantworten, die Sie per Post an den DMV Verlag, PC Player Benchmark, Dornacherstr 3d, 85622 Feldkirchen oder per E-Mail an bench@pcplayer.mhs.compuserve.com richten. Telefonische Anfragen werden in keinem Fall beantwortet; wir bitten um Verständnis.

EINE KLASSE FÜR JEDEN

In den Spieletests gibt PC Player die benötigte Hardware in »Klassen« an. Mit dem PCPBench können Sie einfach prüfen, in welche Klasse Ihr System fällt. Messen Sie im Standardmodus, und vergleichen Sie Ihr Ergebnis mit dieser Tabelle:

Klasse	Typ	Minimaler PCPBench
❶	486 DX/33:	> 2,5
❷	486 DX2/66:	> 4,0
❸	486 DX4/100:	> 7,5
❹	Pentium/90:	> 10,0
❺	Pentium/133:	> 16,0



NASCAR
RACING 2
V8 MOTOR
16 VENTILE
10.000 U/MIN
700 PS
350 KM/H
4 SCHEIBENBREMSEN
SPORTLENKRAD
16 Rennstrecken mit Nachtfahrt-Option
6th
6590 rpm
52 mph
1st gear
Simulation oder Arcade-Action
MULTIPLAYER
Connect
Setup
Exit
Multispieler-Option: 8 Spieler über Netzwerk oder 2 per Modem
WARTET AUF SIE!
SIND SIE STARK GENUG?
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com
SIERRA®

PC-Games

PC-Games	CD
3 Skulls of the Toltecs (dt.)	89,99
3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
Ace Ventura (dt.) *	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	49,99
Alien Trilogy *	69,99
American Dream (dt.) *	**69,99**
Amok (Win 95) *	79,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Armored Fist 2 *	79,99
A.T.F. (dt.) AKTIONSPREIS!	69,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.)	79,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.)	75,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Betrayal in Antara *	79,99
Biing Ltd. Ed. (dt., incl. Tips+Tricks)	49,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Blood & Magic *	79,99
Boong!? (dt.)	49,99
Bot Soccer (dt.) *	59,99
Bubble Bobble *	59,99
Bug! *	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	75,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civil War General (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Close Combat	69,99
Cluedo *	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.) *	89,99
C&C Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C: Alarmstufe Rot (dt.) *	89,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Creatures (dt.)	**69,99**
Crusader – No Regret (dt.)	65,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	79,99
Davis Cup Tennis	79,99
Daytona USA *	79,99
Deadly Games (US-Import)	109,99
Deadly Tide (dt.)	69,99
Death Gate (dt.)	79,99
Death Rally *	59,99
Demonworld *	69,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.) *	79,99
Destruction Derby 2 *	79,99
Diablo *	79,99
Die gr. Schlacht bei Gettysburg (dt.)	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.) *	**29,99**
Discworld 2 (dt.) *	89,99
Down in the Dumps (dt.) *	79,99
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2	89,99
Fable (dt.)	69,99

PC-Games

PC-Games	CD
Fantasy General (dt.)	69,99
FIFA Soccer '97 (dt.) *	79,99
Flottenmanöver *	79,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formel 1 *	79,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Funsoft Strategie: *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	**59,99**
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gene Wars (dt.)	79,99
G-Nome *	89,99
Golden Gate Killer (dt.)	69,99
Grand Prix Manager 2 (dt.) *	89,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse – Die Expedition (dt.)	89,99
Hardline (dt.)	69,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	79,99
Hugo 4	69,99
Hunter Hunted (dt.) *	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Imperium Galactica *	89,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	79,99
Krazy Ivan (Win 95) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Leisure Suit Larry 7 *	**79,99**
Lighthouse (dt.)	89,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.) *	79,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. *	79,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK *	89,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.)	89,99
Mega Pak Vol.5 / Vol.6 (Koch)	je 79,99
Megarace 2 (dt.)	59,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.) *	89,99
Monster Truck Madness (dt.)	69,99
Moto X *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (engl.)	89,99
MS Fußball	59,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing 2 *	79,99
NBA Full Court Press (dt.) *	69,99
NBA Live 97 (dt.) *	79,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
Nemesis (Wizardry) *	79,99
Net Zone (dt.) *	69,99
NHL Hockey '97 (dt.)	75,99
Orion Burger	**79,99**
Pandora Akte (dt.) *	79,99
Panzer Dragoon *	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Phantasmagoria 2 (dt.) *	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Police Quest Compilation	79,99
Privateer 2 –The Darkening (dt.) *	79,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.) *	69,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rally Racing '97 (dt.)	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum *	79,99
Realms of the Haunting *	79,99
Return Fire (dt.)	79,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95) *	79,99
Road Rash	69,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally *	79,99
Shannara (dt.)	79,99
Shattered Steel	69,99
Shine (dt.) *	79,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Hunter Patrol (dt.) *	29,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Copter (Win 95) *	79,99
Sim Park *	79,99
Sonic CD *	59,99
Star Control 3 *	89,99
StarCraft (dt.) *	**89,99**
Star General (dt., Win 95) *	79,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Steel Panthers 2 (US-Import)	109,99

PC-Games

PC-Games	CD
Syndicate Wars (dt.)	79,99
Terminator: Skynet *	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind	69,99
Theme Hospital (dt.) *	**79,99**
The Muppets Inside	69,99
The Simpsons *	59,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Tomb Raider *	69,99
Toonstruck (dt.)	79,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
US Navy Fighters '97 (dt.) *	89,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Cop *	79,99
WarCraft 2 Exklusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95) *	79,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold *	79,99
Woodenships & Iron Men (US-Imp.)	99,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car *	79,99
Yahtzee	39,99
Z (dt.)	69,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
11th Hour (dt.)	**35,99**
1942 – Pacific Air War	29,99
3D Ultra Pinball	39,99
7th Guest	19,95
Albion (dt.)	29,99
Amerika *	29,99
A-Train *	19,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Caesar 1	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia (dt.)	25,99
Daedalus Encounter (dt.)	25,99
Das Amt (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Meister (dt.) *	19,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Descent 1	25,99
Descent 2 AKTIONSPREIS!	**49,99**
Destruction Derby	29,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Discworld (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
Eco Quest	19,99
Eishockey Manager	19,99
Fatal Racing	39,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Flight Unlimited (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	49,95
Grand Prix	29,99
Grand Prix Manager (dt.)	39,99
Hardball 5	29,99
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Inca 2 (dt.)	19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing 2	35,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6 (dt.) *	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	29,99
Lemmings 3D	**29,99**
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Lost Eden	19,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Might & Magic Triologie (dt.)	39,99
Nascar Racing incl. Track Pack *	**19,99**
NBA Jam Tournament Edition	25,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.) *	19,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranSoccer (dt.)	29,99
ranTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault (engl., dt. Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	29,99
Shivers (dt.) *	19,99
Sim Farm *	19,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	**39,99**
Stonekeep (dt.)	39,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Tilt *	19,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
Touché (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Unnecessary Roughness '96	15,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Wayne Gretzky NHLPA All Stars	15,99
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Wipe Out	19,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	39,99
WWF Wrestlemania	25,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
10.000 Color Clips	39,99
Abenteuer Raumfahrt (dt.) *	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Catz - die Pausenkatze (dt.)	29,99
Der Duden	69,99
Der große PC-Zauberkasten	**69,99**
D-Info 3.0	39,99
D-Medien	49,95
D-Route 2.0	29,95
Dogz – der Pausenhund (dt.)	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
First Aid 95 (dt.)	79,99
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Guiness Buch der Rekorde '96	79,99
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Cinemania '97	59,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	**149,99**
MS LexiROM (dt.)	299,99
PC-Fahrschule 2.0	39,99
Pegasus 4.0 (2 CD's)	39,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.3 (Koch) *	79,99

Kindersoftware

Kindersoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Barbie Druckstudio (dt.) *	59,99
Barbie Filmstudio (dt.) *	59,99
Barbie Modedesigner (dt.) *	59,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	89,99
Obelix (dt.) *	59,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	89,99
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Sim Town (dt.)	**29,99**
Tuneland (dt.)	59,99

Multimedia-Zubehör

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Joysticks	
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro *	59,99
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior *	149,99
MS Siderwinder Game Pad	**69,99**
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Mäuse / Trackballs	
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Lösungsbücher / Literatur	
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Siedler 2	**14,80**
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Kaufvideos (VHS)	
Apollo 13	39,99
Das Schweigen der Lämmer	9,99
Demolition Man	19,99
Die Akte	19,99
Eine Frage der Ehre	9,99
Ein Schweinchen namens Babe	**39,99**
James Bond – Golden Eye	29,99
Jumanji	35,99
Last Action Hero	9,99
Star Trek – 30th Anniversary	24,99

Sony Playstation

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	389,99
BLAM! Machinehead	99,99
Crash Bandicoot	109,99
Formel 1	99,99
Myst *	89,99
Soviet Strike	89,99
Tekken 2	99,99
Tunnel B1	**89,99**
Wipe Out 2097	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Trading Cards				
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Starter Pack	Trugbilder	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	Trugbilder	15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

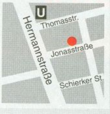
Fan-Shop	
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00



Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point
Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Media Point
Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



Best of 1996

DIE BESTEN SPIELE

Leicht ist uns die Wahl der besten Spiele nicht gefallen: Nach Genres zu sortieren, erschien uns unfair, da einige Hits Genre-übergreifend wirken und manche Sparten wie etwa das Rollenspiel keine echten Highlights auf die Matte brachten. Schließlich einigte sich die Redaktion auf sechs Titel, die jeder Spieler in seinem Schrank haben sollte: Unser einziger Platin Player sowie fünf »Runners Up«, von denen schon jeder einzelne mit einem Gold Player heimgegangen war.

PLATIN PLAYER

❖ Civilization 2

Zugegebenermaßen hat es ein Weilchen gedauert, bis auch die deutsche Version den Platin-Status erreichte: Erst ein Patch brachte »Civilization 2« vernünftige deutsche Sätze bei. An der Genialität des Spielprinzips und den internen Verflechtungen des Programms hat dies aber nichts geändert. Civilization 2 ist das beste »Entdecke und erobere die Welt«-Spiel, das ein PC bieten kann. Dabei ist die Idee gut abgeguckt: Ein Brettspiel namens »Advanced Civilization« weist viele Grundzüge auf, die das Team um Sid Meier verwirklichte. Mit besserer Gegnerintelligenz und einem noch ausgefeilteren Wissenschafts- und Forschungssystem macht Microprose auch die Scharte »CivNet« wett – die Multiplayer-Version von Civilization erschien nur wenige Monate vor »Civ2« und konnte die Fans gar nicht überzeugen. Als wolle man unterstreichen, daß die Mehrspielervariante tatsächlich ein Schuß in den Ofen war, ist der Nachfolger auch wieder ein Programm für einen Einzel-Eroberer. Wenn im Jahre 2096 über die ersten Jahre der Computerspiele sinniert wird, dann wird man sich zuerst an die Civilization-Programme erinnern.



GOLD PLAYER

❖ Command & Conquer 2: Red Alert

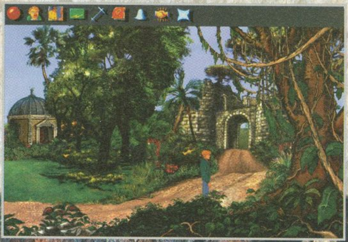
Die Fortsetzung unseres »Spiel des Jahres 1995« hat es geschafft, seinen Vorgänger zu übertreffen. Der »Rote Alarm« hat nicht nur schönere Grafik (dank SVGA unter Windows 95), sondern auch ein verbessertes Missionsdesign. Die Handlung liegt sicherlich so manchem Kunden schwer im Magen: In einem Alternativszenario balgen sich Amerikaner und Russen schon in den vierziger Jahren um Europa; das ist zwar kein Zweiter-Weltkrieg-Spiel, hinterläßt aber trotzdem einen bösen Nachgeschmack. Technisch und spielerisch ist Red Alert aber über solche Zweifel erhaben. Das Echtzeit-Strategiespiel ist abwechslungsreich und ausgewogen; die Programmierer haben sich nicht nur auf bessere Technik oder mehr Features konzentriert (wie bei Fortsetzungen so oft üblich), sondern die Erfahrungen von vielen tausend Spielstunden in konsequente Verbesserungen im Design gesteckt.



GOLD PLAYER

❖ Baphomets Fluch

Für Abenteurer war es kein leichtes Jahr. Zwar kamen seit dem Herbst immer mehr Programme aus dem Adventure-Gerne auf den Markt, doch die Glanzzeiten von genialen Lucasfilm-Spielen sind vorbei. Immer mehr Videos und Spezialeffekte drängen den Spielwitz an die Wand. Eines der wenigen Spiele im »klassischen« Stil ist »Baphomets Fluch«. In der Rolle eines unschuldigen Amerikaners, der seine Nase etwas zu weit in ein Pariser Komplott steckt und dadurch eine weltweite Verschwörung aufdeckt, fühlen sich Computerspieler sichtlich wohl. Neben der Ausgangssituation à la Hitchcock lockt noch eine gehörige Portion Historie und natürlich der unvermeidliche trockene Humor. Technisch gibt sich das Spiel gar nicht verflucht: Geschicktes Scrolling und kinoreife Animation der Hauptdarsteller sorgen für den optischen Genuß in feinster SVGA-Auflösung. Wenn wir nur ein Adventure dieses Jahres spielen dürften, dann wäre es Baphomet.



Best of 1996

DIE BESTEN SPIELE

GOLD PLAYER

❖ F1 Grand Prix 2

Microprose, mit »Civilization 2« schon reich geehrt, schlägt ein zweites Mal zu. Selten gab es solche Kontroversen und Verwirrungen wie beim offiziellen Formel-1-Spiel. Eigentlich schon produktionsreif, schrieb unter anderem PC Player böse Kommentare über den Hardwareanspruch dieser Simulation – ohne Pentium/90 wäre das Programm kaum spielbar gewesen. Programmier-Perfektionist Geoff Crammond sagte dann zur Auslieferung einfach »Nein« und setzte sich weitere vier Monate für Optimierungen an seinen Rechner. Die neue Version ist immer noch nicht kritikfrei: Fehlende Wetterbedingungen und logische Fehler in der Auswirkung von Schäden machen die Simulation nicht perfekt. Aber keine andere Software schafft es, den Formel-1-Zirkus derart realistisch nachzubilden und, dank zahlreicher Hilfsfunktionen, auch spielbar zu bleiben, wenn Sie nicht einmal einen Führerschein haben. So gebührt dem umstrittenen Programm trotzdem ein Platz unter den besten Spielen des Jahres 1996.



GOLD PLAYER

❖ The Darkening

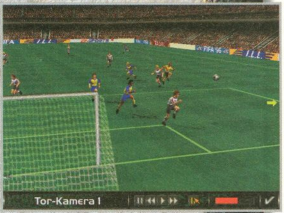
Das Genre wurde 1983 von David Braben und Ian Bell erfunden: Kombiniere dreidimensionalen Weltraumkampf mit einer Handelssimulation, in der man Waren von Stern zu Stern schafft. Seitdem gab es einige Versuche, dieses komplizierte Spielprinzip umzusetzen; meist scheitern sie an der Tatsache, daß es dem heutigen Spieler nur wenig Spaß macht, mehrere tausend, im Prinzip immer gleiche Sternsysteme abzufliegen. »The Darkening« zeigt, wie es anders geht: Die Beschränkung auf nur drei Sternsysteme mag zuerst als Motivationsdämpfer erscheinen, dafür sind Warenhandel und Geschichte keine eingestreuten Zufallsereignisse, sondern in ein logisch faßbares Modell eingebunden. Professionelle Bedienung, eine sehr gute 3D-Grafik und nicht zuletzt eine wirklich packende Handlung heben Darkening aus den »Handle und Kämpfe«-Spielen klar heraus.



GOLD PLAYER

❖ FIFA Soccer 96

Auch dieser Würdenträger ist ein Beweis für die These, daß 1996 der Spielekäufer ganz schön gepiesackt wurde: FIFA 96 ist weder perfekt, noch fehlerfrei. Die künstliche Intelligenz des Computergegners ist auszutricksen, die Wunschliste fehlender Features recht lang. Aber vergleicht man dieses Programm mit all seinen Konkurrenten, so bleibt es im Europameisterschaftsjahr das beste Sportspiel. Die 3D-Grafik und die Präsentation waren Wegweiser für alle Konkurrenten, die KI wesentlich intelligenter als bei den diversen Spielen, die um die EM herum erschienen. Nur NHL Hockey 97 vom gleichen Hersteller hätte es vom Sockel stoßen können, doch dieses erfüllte nicht die hohen Erwartungen, die der 96er-Vorgänger setzte. Die 97er-Variante von FIFA Soccer war zu Redaktionsschluß nicht erschienen und wäre sowieso außer Konkurrenz gelaufen, da wir nur Spiele aus den Ausgaben 1/96 bis 12/96 von PC Player zulassen.



❖ LESERHITS

Ran an den Rechner: Alle Postkarten, die Sie uns 1996 für unsere monatliche Leserhitparade geschickt haben, wurden nochmal aus dem Keller geholt und neu durchgezählt. Daraus haben wir die ultimative Leser-Hitliste zusammengestellt: Die zehn besten Spiele 1996, so wie Sie sich lautstark entschieden haben. Dementsprechend ist die »Muß zwischen Ausgabe 1/96 und 12/96«-Regel aufgehoben. Wenn Sie nächstes Jahr auch mitbestimmen wollen: Die Postkarte für die Leserhitparade finden Sie regelmäßig in der Heftmitte.

Platz	Spiel	Hersteller
1. Platz	Command & Conquer	Westwood/Virgin
2. Platz	Warcraft 2	Blizzard
3. Platz	Indiziertes Spiel	3D Realms/CDV
4. Platz	FIFA Soccer 96	EA Sports
5. Platz	The Need for Speed	Electronic Arts
6. Platz	Civilization 2	Microprose
7. Platz	Die Siedler 2	Blue Byte
8. Platz	Wing Commander 4	Origin
9. Platz	Rebel Assault 2	LucasArts
10. Platz	Worms	Team 17

Best of 1996

LEISTUNGEN

Neben Spielen, die einfach rundum gut sind, gab es auch zahlreiche Höchstleistungen in einzelnen Kategorien. Jede von ihnen ist Oscar-verdächtig, und deswegen prämiert PC Player folgende Produkte mit einem besonderen »Gut gemacht«.

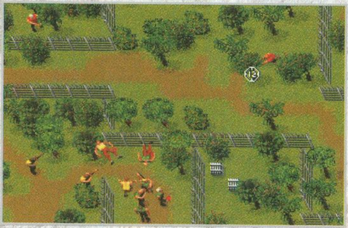
❖ Die beste 3D-Grafik

Und das Rennen macht ein deutsches Softwarehaus: Daß gerade **Schleichfahrt** von Blue Byte alle amerikanischen Entwickler ausstechen würde, hat sich keiner gedacht (erst recht niemand in den USA). Aber während andere selbstgefällig über DirectX nachdenken und Engines plump nachprogrammieren, baute das deutsche Team ein komplett neues Routinenpaket mit Hi-Color-Unterstützung und hervorragender Geschwindigkeit.



❖ Das beste Multiplayer-Spiel

Zuerst war es als Missionsdiskette für »Jagged Alliance« gedacht, doch als den Entwicklern immer mehr einfiel, wurde **Deadly Games** ein eigenes Produkt. Und was für eins: So einen vielfältigen Multiplayer-Modus hat die Welt bis dahin noch nicht gesehen. Spieler arbeiten nicht nur gegeneinander oder in Teams: Die unterschiedlichen Missionsziele für die einzelnen Teilnehmer sorgen für unvorhersehbare Spielabläufe, die kein normales »Alle kämpfen um die gleichen Länder«-Programm bieten kann.



❖ Die beste Musik

Keine einfache Kategorie, doch in der Redaktionsabstimmung hat **Deadly Tide** knapp gesiegt. Beginnend bei der grandiosen, fast rauschfreien Qualität während des Spiels über die Orchestrierung und die gezielt eingesetzten Stereoeffekte bis hin zur perfekten Abstimmung mit dem Spielgeschehen erntet dieser Soundtrack nur Pluspunkte. Wer es noch wuchtiger will, legt CD Nummer Vier in die Stereoanlage und startet mit Track 2 – die Erde bebt.

❖ Die besten Filmsequenzen

Viele Spiele bieten Videos, die wir uns als Fernsehfilm nicht antun würden. Billige Schauspieler, immer die gleichen Computergrafiken, lausige Dialoge – doch dann kam »The Darkening«. Die Charaktere sind hier nicht so klischeehaft wie im Wing Commander, die Kameraführung innovativ und die Dialoge fesselnd. Wir wollen jedenfalls wissen, was mit Lev Arris wirklich passierte, und spielen bis zum Ende durch.



❖ Die beste Missions-CD

Meistens sind Missionserweiterungen nur eine Masche, dem Kunden noch etwas mehr Geld aus der Tasche zu ziehen. Aber **Warcraft 2: Hinter dem schwarzen Portal** bringt nicht nur packende neue Levels und Grafiken mit, sondern verbessert das Spielprinzip des ohnehin guten Vorgängers. Die Missionen mit ihrer Konzentration auf Heldenfiguren setzen in jedem Fall noch eins oben drauf.

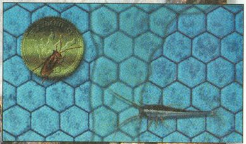


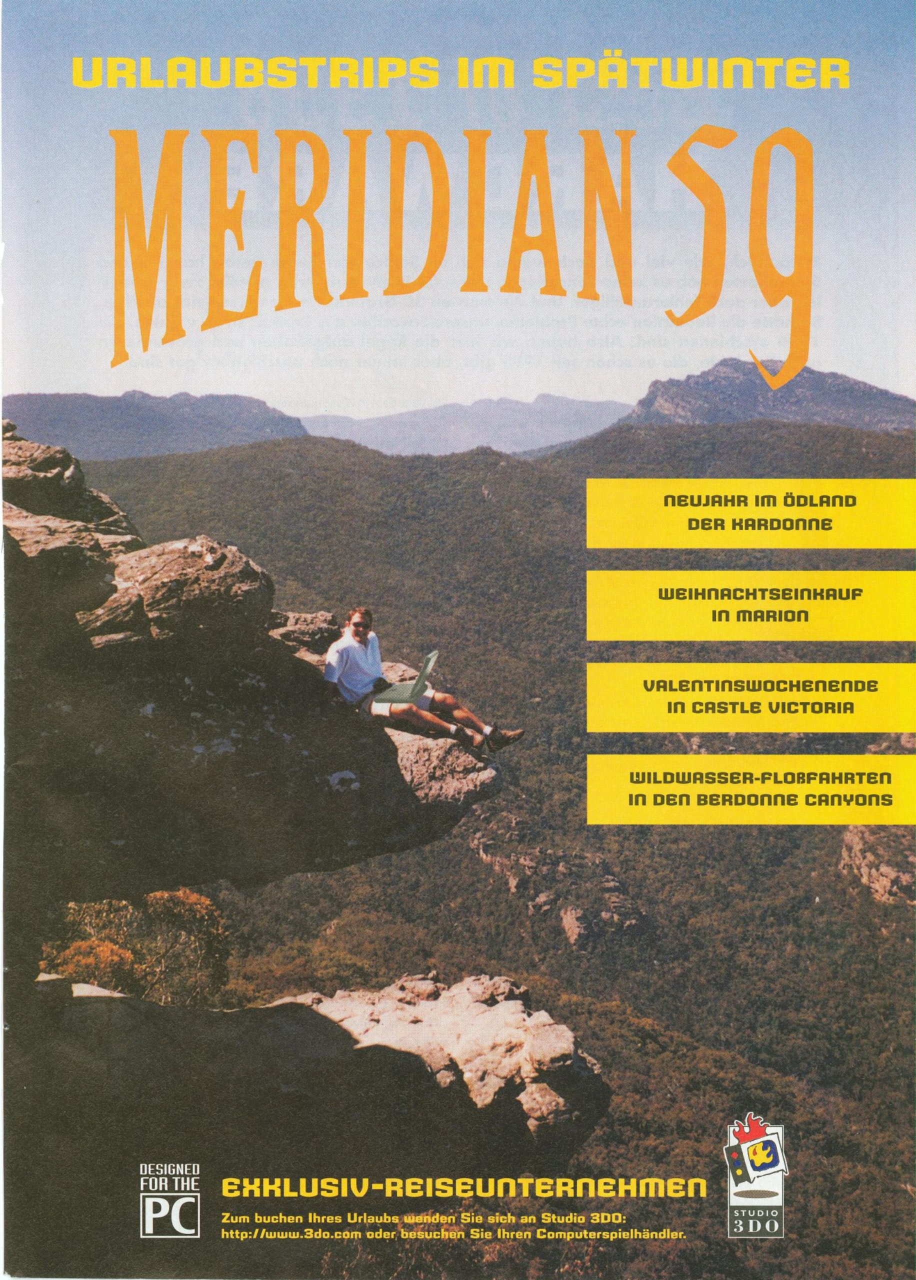
❖ Der beste Editor

SSIs Einstieg in das Echtzeit-Genre, **War Wind**, gehört zu den kundenfreundlichsten Programmen seit langem. Nicht nur ein dickes Paket an Szenarien ist auf der CD-ROM enthalten, der kostenlos beigelegte Editor überzeugt in allen Punkten: komfortabel, komplett und komplex. Dadurch ist es eigentlich eine sichere Sache, daß sich viele interessante neue Levels in den Datennetzen tummeln werden – eine gute Art von indirekter Werbung.

❖ Die innovativste Spielfigur

Man kann drüber streiten, ob **Bad Mojo** ein gutes Spiel ist und Spaß macht, oder einfach nur Ekel erregt. Aber Hut ab vor dem Spieldesign: Den Spieler in eine Küchenschabe zu verwandeln und so konsequent durchzuziehen, daß es noch nicht einmal ein Inventar für Gegenstände gibt, beweist Mut und gleichzeitig Phantasie. Denn die Frage »Wieviel Puzzles kann man denn schon machen, wenn die Spielfigur sich lediglich bewegen kann?« wird von Bad Mojo eindrucksvoll beantwortet.




URLAUBSTRIPS IM SPÄTWINTER
MERIDIAN 59
NEUJAHR IM ÖDLAND DER KARDONNE
WEIHNACHTSEINKAUF IN MARION
VALENTINSWOCHENENDE IN CASTLE VICTORIA
WILDWASSER-FLOßFAHRTEN IN DEN BERDONNE CANYONS
DESIGNED FOR THE PC
EXKLUSIV-REISEUNTERNEHMEN
Zum buchen Ihres Urlaubs wenden Sie sich an Studio 3DO:
http://www.3do.com oder besuchen Sie Ihren Computerspielhändler.
STUDIO 3DO

Best of 1996
HARDWARE

Erstaunlich, wie viel und doch wenig sich im Sektor Hardware getan hat. Bei den Soundkarten gab es keine Sensationen mehr, CD-ROM-Laufwerke wurden zwar schneller, aber auch fehleranfälliger. Und die meisten 3D-Grafikkarten erwiesen sich als Flop. So hatte die Redaktion echte Probleme, unsere Favoriten aus Produkten zu wählen, die 1996 erschienen sind. Also haben wir hier die Regel aufgehoben und präsentieren auch Produkte, die es schon seit 1995 gibt, aber immer noch unschlagbar gut sind.

❖ SIDEWINDER 3D PRO

Ein alter Bekannter: Microsofts Wunder-Joystick räumte schon letztes Jahr unsere Empfehlung ab. Und seitdem konnte nichts an seiner Stellung rütteln; mit einem in Kürze erhältlichen Software-Upgrade (schon jetzt für das Sidewinder Gamepad erhältlich), der den Stick zusätzlich programmierbar macht, hat die Konkurrenz es schwer. Der Clou am Sidewinder 3D Pro ist sein verdrehbarer Knüppel. Damit lassen sich in Flugsimulationen die Ruder bewegen, in Descent das Schiff um die eigene Achse drehen und in Action-Spielen das »Strafing« aktivieren. Zusammen mit einer präzisen Digitaltechnik, Emulation von Thrustmaster und CH Flightstick und einer höchst stabilen Verarbeitung steht auf fast jedem Redakteurstisch auch ein Sidewinder.



❖ ELSA TQV 28.8 MODEM

Und noch ein Gerät, daß in unseren Büros an fast jedem PC zu finden ist: Das Modem von Elsa ist flink, preiswert und unempfindlich gegen Leitungsstörungen. Auch mit Mailboxen in USA gelingt uns stets eine saubere Verbindung. Daß das Modem mit der beigelegten Software auch noch ein Anrufbeantworter und ein Faxgerät wäre, ist für den Privatmann sicher interessant – wir haben diese Optionen allerdings noch nie benutzt. Und da das Elsa weit verbreitet ist, taucht es auch in den Modemlisten gängiger Software auf. Theoretisch gibt es eine nochmal leicht beschleunigte Variante (33.4), aber praktisch wird diese Geschwindigkeit nur selten unterstützt. Wir bleiben beim Elsa – auch auf unseren ISDN-Leitungen, wo der große Bruder »ISDN/TL V.34« eingesetzt wird.



❖ VOODOO-FX-CHIP

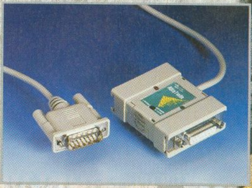
Viele 3D-Karten wurden uns versprochen, nur eine kann wirklich überzeugen: Die Lösung mit dem Voodoo-FX-Chip ist sicher die zur Zeit teuerste Heim-3D-Grafikkarte, dafür aber auch die leistungsfähigste. Ein Voodoo-Board enthält eigene 4 MByte RAM und gleich zwei Prozessoren. Dafür beschleunigt es Direct3D-Spiele schon mit dem Beta-Treiber um den Faktor 3 und steuert noch perfektes Anti-Aliasing (für schönere Texturen) dazu. Und das Beste: Ihre alte Grafikkarte bleibt im PC und kümmert sich um die MS-DOS- und normalen Windows-Spiele. Das 3D-Erlebnis mit dem Voodoo hat zwar den satten Preis von 600 Mark, dafür erhalten Sie aber deutlich mehr Leistung als jeder Upgrade auf einen schnelleren Pentium bringen kann. Der Voodoo-FX steckt unter anderem in der Orchid Righteous 3D und der Diamond Monster 3D.

❖ YAMAHA DB-50XG

Dieses kleine Board brachte die Soundkarten-Branche durchaus in Aufruhr: Für unter 200 Mark Straßenpreis ist das Yamaha DB-50XG die Wavetable-Karte mit dem besten Sound-pro-Mark-Faktor. Um Sie einzusetzen, benötigen Sie eine Soundkarte mit »WaveBlaster«-Stecker – den gibt es inzwischen auf jedem Mittelklasse-16-Bit-Modell. Wenn ein Spieleprogramm nun MIDI-Sounds verwendet, ertönt ein klangvolles Orchester. In vielen Fällen kann sich das Yamaha mit den wesentlich teureren Roland-GS-Boards messen. Für Musiker wird jede Menge geboten: 676 verschiedene Sounds, ein Effektgerät mit zahllosen Varianten und der spezielle XG-Modus, in dem das Board durch geschickte Programmierung ein ganzes Universum von Klängen produzieren kann. Leider nutzen kaum Spiele den XG-Modus, doch auch als reines MIDI-Board ist die Leistung für den Preis absolut rekordverdächtig. Wenn Sie hingegen eine komplette Soundkarte brauchen, weil ein Wavetable-Upgrade nicht reicht: Die Terratec 32/96 wäre hier unsere Wahl.

❖ ALFATWIN

Das Kästchen ist so klein und doch genial: Der AlfaTwin ist ein Joystick-Umschalter. Sie können mit diesem Kabel einfach zwei Sticks an einen PC anschließen oder besser noch einen Stick und ein Gamepad. Wenn Sie jetzt eines der beiden benutzen wollen, genügt ein Druck auf den Feuerknopf – AlfaTwin schaltet automatisch um. Ein Segen für jeden, der sonst unter seinen Tisch und hinter das Tower-Gehäuse kriechen muß, um Pad gegen Stick zu tauschen. Und wenn Sie mal zu zweit spielen wollen, legen Sie einfach einen kleinen Schalter um: Schon wird aus dem AlfaTwin ein Y-Kabel, mit dem Sie zwei Sticks oder Gamepads gleichzeitig betreiben können. Für 40 Mark ein ideales Weihnachtsgeschenk oder Mitbringsel für befreundete Spieler.



Das Klangerlebnis, das Sie mit unserer Sound Blaster-Karte haben werden, ist so realistisch - Sie wird fast der Schlag treffen, wenn Sie erst hören, was Sie sich die ganze Zeit entgehen ließen.



Durch 3D Positional Audio™ können Sie plötzlich das metallische Klicken eines Revolvers hinter Ihrer linken Schulter hören.

Sound Blaster 32 ist außerdem mit Creative 3D Stereo Enhancement™ ausgerüstet. Dadurch klingt Ihr ganzes Soundsystem voller und besser, so daß Sie das Hörerlebnis von allen Seiten genießen können.

Das Leben ist zu kurz, um sich mit gewöhnlichen Audiokarten zufriedenzugeben. Ob Sie ein echter Spieleenthusiast oder ein Fan von gutem Klang sind, der neue Sound Blaster® 32™ wird Sie umhauen.

Sound Blaster 32 ist der Durchbruch, auf den alle Audiofans gewartet haben - und das zu einem erschwinglichen Preis. Die Karte bietet den realistischen Klang professioneller Wavetable-Synthese, bei der Aufnahmen authentischer Klangeffekte und Musikinstrumente verwendet werden. Durch die 32-Stimmen-Polyphonie kann die Karte bis zu 32 Töne auf einmal wiedergeben. So eröffnen sich völlig neue Möglichkeiten für Ihre Lieblingsspiele und -Software.

Sound Blaster 32 kann durch Hinzufügen von Standard-SIMM-Modulen so aufgerüstet werden, daß 3D Positional Audio™ und SoundFont® unterstützt werden.

Sie erhalten noch bessere Effekte, wenn Sie für SoundFont weiteren Speicher einbauen. Sie können dann neue Klänge hinzufügen. Oder Sie können den Speicher um bis zu 28 MB erweitern, um Ihre eigene Klangbibliothek zu erstellen. Und natürlich ist Sound Blaster 32 vollständig Plug-and-Play-kompatibel und arbeitet unter Microsoft® Windows® 95, Windows 3.1 und MS-DOS®. Einfacher und schneller kann eine Installation nicht sein.

Um die führende Rolle von Creative im Internet zu demonstrieren, wird Sound Blaster 32 mit einer exklusiven Reihe von INTERNETed™-Software geliefert. Sie können mit weltweit telefonieren, mit Microsoft® Internet Explorer im World Wide Web surfen und beim Surfen mit dem RealAudio Player hervorragende Klangqualität genießen.

Damit Sie die ultimative Klangrealität am eigenen Leibe erfahren können, empfehlen wir passend zur Sound Blaster 32-Karte den Blaster CDTM 8x und Sound Blaster Speakers™, erhältlich bei Ihrem Creative Labs Fachhändler. Gehen Sie am besten heute noch hin, morgen kann es schon zu spät sein.

Infoline: 0180-532 34 88 Hotline: 089-957 90 81 www.creativelabs.com

Sound Blaster 32 PnP. Was Sie schon immer hören wollten.



CREATIVE

Best of 1996

DIE PRIVATE MEINUNG

Und was war unseren Redakteuren am liebsten? Auf dieser Seite erfahren Sie, was das PC-Player-Team dieses Jahr am liebsten spielte, hörte oder las und was wir auf den Tod nicht leiden konnten. Und denken Sie dran: Dies sind unsere privaten Meinungen, die durchaus mal im Gegensatz zur Redaktions-übergreifenden Wertung stehen können.

◆ ROLAND AUSTINAT



Lieblingsspiel: The Riddle of Master Lu
All Time Classic: Vanguard (Automat)
Größte Enttäuschung: 3D-Grafikkarten
Lieblingssoftware: Forrest Gump – Music, Artists & Times
Lieblingsfilm: Sieben
Lieblingsplatte: Brand New Heavies – Brothersister
Lieblingsbuch: Charles Dickens – A Tale of Two Cities
Größter Wunsch 97: Einen Sommer, der seinen Namen verdient

◆ HENRIK FISCH



Lieblingsspiel: Quake
All Time Classic: Alternate Reality (Atari XL)
Größte Enttäuschung: SimCity 2000 Network Edition
Lieblingssoftware: Watcom C-Compiler 10.6
Lieblingsfilm: From Dusk Til Dawn
Lieblingsplatte: Klaus Schulze – The Dome Event
Lieblingsbuch: William Gibson – Virtuelles Licht
Größter Wunsch 97: Japanische Perfektion endlich auch für PC-Spiele

◆ ALEX FOLKERS



Lieblingsspiel: Descent 2
All Time Classic: Destruction Derby
Größte Enttäuschung: Daggerfall
Lieblingssoftware: MS Word 5 für MS-DOS
Lieblingsfilm: Casper
Lieblingsplatte: Alanis Morissette – Jagged Little Pill
Lieblingsbuch: Terry Pratchet – Gevatter Tod
Größter Wunsch 97: Weniger Bugs und ein schnelleres Internet

◆ MAGNUS KALKUHL



Lieblingsspiel: Bad Mojo
All Time Classic: M.U.L.E.
Größte Enttäuschung: Internet-Übertragungsraten
Lieblingssoftware: Adobe Photoshop
Lieblingsfilm: Sieben
Lieblingsplatte: C:>
Lieblingsbuch: Weiss & Hickman – War of the twins
Größter Wunsch 97: Weniger Lügen und leere Versprechungen

◆ JÖRG LANGER



Lieblingsspiel: C&C 2: Red Alert
All Time Classic: Civilization
Größte Enttäuschung: Daggerfall
Lieblingssoftware: Kais Power Goo
Lieblingsfilm: The Rock
Lieblingsplatte: nix tolles dieses Jahr ...
Lieblingsbuch: Dan Simmons – Phases of Gravity
Größter Wunsch 97: Komplette Freigabe der gesetzlichen Ladenöffnungszeiten

◆ BORIS SCHNEIDER



Lieblingsspiel: Zork Nemesis
All Time Classic: Castles of Dr. Creep (C 64)
Größte Enttäuschung: Quake
Lieblingssoftware: Agent 99f Newsreader
Lieblingsfilm: Die üblichen Verdächtigen
Lieblingsplatte: Crowded House – Recurring Dream
Lieblingsbuch: Neal Stephenson – Snow Crash
Größter Wunsch 97: Mißerfolg von schlechten Spielen nicht immer auf die bösen Testberichte schieben

◆ MICHAEL SCHNELLE



Lieblingsspiel: Schleichfahrt
All Time Classic: Magic Carpet
Größte Enttäuschung: Top Gun – Fire at Will
Lieblingssoftware: SDD 5.3
Lieblingsfilm: Die Brady Familiy
Lieblingsplatte: Die Brady Family Soundtrack
Lieblingsbuch: Frederick Forsythe – Das schwarze Manifest
Größter Wunsch 97: Ein größeres Büro

◆ MONIKA STOSCHEK



Lieblingsspiel: Bad Mojo
All Time Classic: Bubble Bobble
Größte Enttäuschung: Cyberia 2
Lieblingssoftware: Paint Shop Pro
Lieblingsfilm: Eraser
Lieblingsplatte: Coolio – Gangstas Paradise
Lieblingsbuch: Akif Prinici – Francis
Größter Wunsch 97: Mehr Freizeit

12/95 Waibel PCI Turbo 120 · 9/95 Waibel PCI SCSI Turbo 133 · 6/95 Waibel PCI Power Turbo 120 · 3/95 5. Platz Versender des Jahres 1995 · 7/94 Waibel Performer PCI Power Entry · 6/94 Waibel PCI Power 66 · 3/94 Waibel Performer Go 486DX2/66 · 5/94 Empfehlung der Redaktion, Waibel PCI Power D66 · 11/94 Waibel PCI Power 3D · 6/95 Waibel PCI Entry Pro 75 · 6/95 Waibel PCI Power Turbo 120 · PC WELT 11/95 Schnellster von 120 getesteten PCs

PC WELT 11/95 - 3/96 Waibel PCI Turbo 100 Schnellster Top 10 PC aller Klassen · 2/96 Waibel Power Turbo 166 · PC WELT 4-7/96 Waibel PCI 3D Turbo Schnellster Top 10 PC aller Klassen · PC WELT TOP 10 Platz 3 6/96 Waibel PCI Turbo 3. Platz als P100 · PC WELT TOP 10 Platz 2 7/96 - Waibel PCI Turbo 2. Platz als CX 150+ · 8/96 Waibel PCI Power Turbo 166 Testsieger · 9/96 Service-Vergleich

DOS International 9/96 Testsieger Waibel PCI 3D Turbo P200 · 3/96 - 2. Platz Hardware-Anbieter des Jahres 1995 · 5/96 Waibel Pro SCSI Turbo 200 · 7/96 Waibel PCI SCSI Turbo 200 · 8/96 Waibel PCI RAID Star 200 · 9/96 Waibel PCI SCSI Turbo CX200+ · 9/96 Waibel P150+ · 10/96 Waibel Pro SCSI Turbo SE · 12/96 Waibel Turbobook

Der erste PC, der beim Überholen noch Geld spart!





Schwabenpfeil

- IBM P166+ -Prozessor
- Waibelboard II, Intel HX 430 Chipsatz
- EASY MIDI TOWER II, mit aktiver CPU Kühlung
- 512 KB Pipeline Burst Cache 8ns, Ovdr. S.7
- Plus extra TAG Cache RAM >64 MB
- 4 x PCI, 4 x ISA, 1.44 MB Floppy
- 16 MB RAM (bis 128MB) PS/2, 60 ns
- 32 Bit E-IDE Mode 4 für 2+2 HDs, DMA 22MB/Sek.
- 2.1 GB Fujitsu E-IDE Mode 4 Festplatte M1624 5400 U/Min, AV-fähig
- Hercules Terminator 64/Video, 2 MB EDO RAM, PCI, S-MPEG
- Soundblaster 16 Plug & Play
- 2 Serielle/1 Parallele Highspeed I/O mit 16552
- Keytronic Windows 95 Tastatur antistatisch
- Logi Maus (3 Tasten) PS/2,
- Windows 95 vorinstalliert und auf CD
- Lotus Smart Suite 96 Office-Paket auf CD
- 12x Speed CD-ROM E-IDE Pioneer
- CE-konform, umweltfr. Sicherheitsverpackung
- 3 Jahre Waibel Power Garantie

2495,- DM

Power-Kit-Aufrüstung auf 200+ CPU, 32 MB EDO RAM, Matrox Mystique 2 MB Grafikkarte, 3.1 GB Festplatte, 17" Powertron Monitor, ohne Soundkarte **nur 2495,- DM**

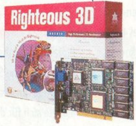
6x86 PROCESSOR Manufactured by IBM

Unsere Top-Empfehlung!

Righteous 3D ein Micronics Board mit Orchid-Technologie. High Performance 3D-Beschleunigung für jeden PCI-PC

- Revolutionäre 3D Technologie
- Echtzeitwiedergabe
- Simultane 3D Beschleunigung
- Windows 95 Direct 3D Unterstützung
- Add-In Karte mit Voodoo-Chipsatz, 4 MB EDO RAM, inkl. 8 aufregender Softwaretitel, z.B. MechWarrior

495,- DM (auch einzeln erhältlich)



EMPFEHLUNG PC Direkt 12/96

Waibel's POWER GARANTIE

- 36 Monate echte Garantie auf alle Bauteile + Monitor
- 12 Monate Vor-Ort-Abholservice
- 7 Tage Rückgaberecht bei Standardkonfigurationen
- Optionaler 24 Std./48 Std. Vor-Ort-Service bis zu 3 Jahren
- Waibels-Bau-System (WBS) stellt die Qualität und Optimierung jedes Gerätes vor Auslieferung sicher
- Gebührenfreie Service-Hotline werktags von 10 Uhr -17 Uhr

Jegliche Angebote und Bestellungen unterliegen unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen. Diese können Sie jederzeit über unsere gebührenfreie Bestell- und Servicehotline anfordern, oder auf unserer Homepage abrufen: http//www.waibel.com

Alle Preise verstehen sich inkl. ges. MWSt. und zzgl. Versandkosten

Service und Verkauf zum Ortstarif anrufen! Ab 1.1.97!

Service und Verkauf gebührenfrei anrufen! Waibel AG · Churer Str. 47 8808 Pfäffikon · Verkauf: 0800-816801 · Technik: 0800-816802 Umrechnungsfaktor: 0,775 (Preis in SFR inkl. MwSt.)

Showrooms Stuttgart (Sophienstr.14) Karlsruhe, Am Kronenplatz 34, noch bis 31.12.96 Ettlingen, Englerstr. 24, ab 1.1.97

Waibel THE POWER COMPANY

76275 Ettlingen · Englerstr. 24
Fax: 0 72 43 / 577 599
http://www.waibel.com

PCs für kluge Leute

Gebührenfrei anrufen! Werktags von 9.00 bis 20.00 Uhr

0130/18 29 94

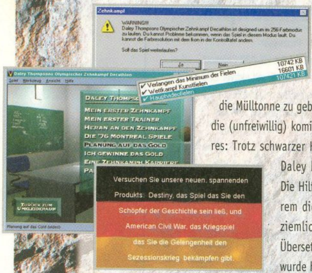
Worst of 1996

Es geht nicht ohne: Auch 1996 war ein Jahr voller Enttäuschungen und Katastrophen. Die PC-Player-Redaktion hat sich notiert, was unsere Leser am meisten bewegte und uns selbst am häufigsten ärgerte.

❖ Der gefährlichste Trend

Bugs in Spielen sind lästig. Inzwischen ist aber die Schmerzgrenze überschritten: Jeden Monat erscheint mindestens ein Programm, das gar nicht ohne Patch spielbar ist. Und das beschränkt sich nicht auf kleine Firmen, auch Branchengrößen liefern inzwischen schamlos unfertige Ware aus. Noch viel gemeiner: Immer häufiger gibt es die Patches nur für die amerikanische, nicht aber für die deutsche Version. Spätestens hier wird der Kunde zum Bittsteller, und das ist bei einem Durchschnittspreis von 100 Mark pro Spiel einfach nicht hinnehmbar.

❖ Die schlechteste Übersetzung



Aufgrund des langweiligen Spielprinzips ist man versucht, **Daley Thompsons World Class Decathlon** möglichst schnell in die Mülltonne zu geben. Dann entgeht Ihnen aber die (unfreiwillig) komischste Übersetzung des Jahres: Trotz schwarzer Hautfarbe spricht Engländer Daley breiten Hamburger Akzent. Die Hilfe-Datei läßt Sie unter anderem die Festplatte »zerlegen«. So ziemlich alles, was man bei einer Übersetzung falsch machen konnte, wurde hier verwirklicht.

❖ Die größte technische Verwirrung

Microsofts **DirectX**-Technologie sollte der Heilige Gral der Spielewelt werden: Nie mehr Installationsprobleme, schnellere Spiele durch Windows-Beschleunigung. In der Praxis gibt es aber Ärger; Grafikkartenhersteller kochen wieder undurchsichtige Treibersüppchen, das DirectX-Installationsprogramm tauscht ungefragt munter Treiber aus. Und irgendwann blicken selbst Techniker nicht mehr durch, was denn nun eigentlich für ein Treiber aktiv ist. Selbst Microsofts eigenes Spiel Hellbender lief in der ersten Version auf praktisch keiner 3D-Grafikkarte. Wenn wundert es also, daß nur vier Monate nach DirectX2 auch schon DirectX3 auf den Markt kam – mit leicht verbesserter Installation, aber immer noch nicht perfekt.



❖ Der dümmste Werbe-Gag

Die Redaktion schätzt Wigald Boning als witzigen Komiker, als Vertreter des Absurden und als Sänger echter deutscher Schlager. Nur von Computerspielen sollte er lieber die Finger lassen. Sein Engagement für **Mission Super IQ** war nur dämlich, aber nicht komisch. Zum einen hat Wigald nichts, aber auch gar nichts mit dem Spiel zu tun (das sich selbst eher ernst nimmt), zum anderen geht seine peinliche Performance auf der Pressekonferenz sicherlich als »unkomischster Moment meines Lebens« in seine Memoiren ein.

❖ Die größte Hardware-Enttäuschung

Es sollte der erste Massen-3D-Chip werden: Der **S3 Virge** ist preiswert, auf vielen Karten zu haben – aber kein besonders guter 3D-Beschleuniger. Spiele werden mit dem Virge zwar schöner (Stichwort: Textur-Filterung), aber keinen Deut schneller. Descent 2 läuft nach dem Virge-Patch etwa 5 Prozent langsamer als vorher. Von den Problemen mit dem Direct-3D-Treiber ganz zu schweigen; je nach Grafikkartenhersteller können die Treiber mal mehr, mal weniger.

❖ Die längste Wartezeit

Theoretisch ginge der Preis ja an Battlecruiser 3000 AD, inzwischen immerhin vier Jahre zu spät und dann wegen Bugs nach dem US-Release in Europa noch weiter verzögert. Aber aufgrund des massiven Leserinteresses ist der Sieger **Dungeon Keeper**. Das ganze Jahr hindurch war das Spiel »in acht Wochen« sicher lieferbar und war auf mehreren Messen »so gut wie fertig« zu sehen. Jüngster Termin: Mitte Februar 1997. Aber markieren Sie es sicherheitshalber noch nicht im Kalender.



❖ Die böseste Überraschung

Plötzlich war die Telefonrechnung da, und wir rieben uns verwundert die Augen: Für eine Stunde online in CompuServe oder AOL löhnen wir bis zu viermal mehr an die Telekom als an den Online-Dienst. Die **Gebührenreform** machte sich für die meisten Onliner jedenfalls lediglich als Gebührenerhöhung bemerkbar. Wir warten auf 1998, wenn private Anbieter der Telekom so richtig einheizen ...

❖ Das schlechteste Drehbuch

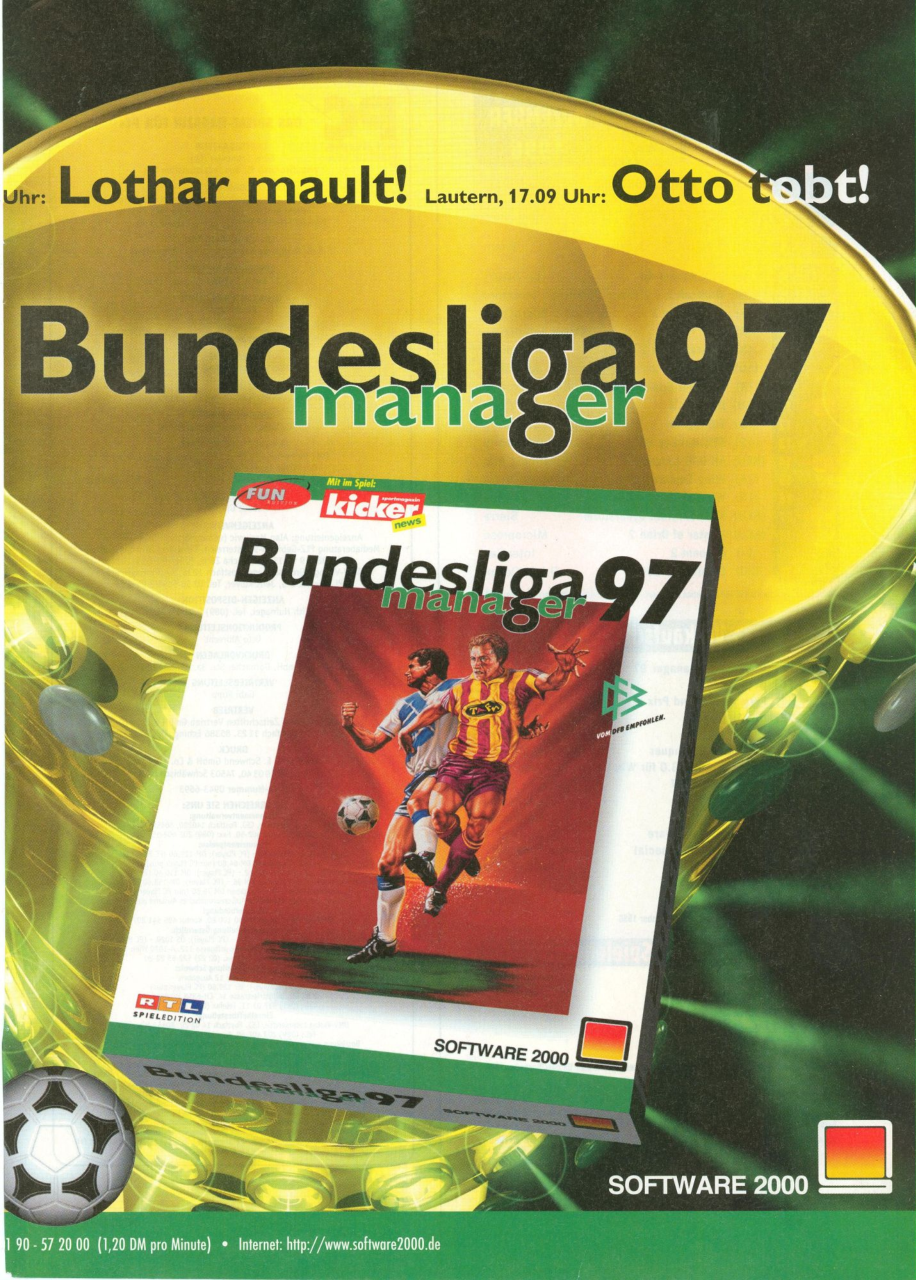
Um in dieser Kategorie zu gewinnen, muß man schon außergewöhnlich stupide sein. Denn langweilige oder vorsehbare Stories, die so schon tausendmal durchgenudelt wurden, gibt es wie Sand am Meer. Den Vogel überstrapazierter Unlogik schoß aber die Intro-Sequenz von **11th Hour** ab: Spieler wird in die Rolle eines unsympathischen Kotzbrocken versetzt, der keinen, aber auch nicht den geringsten Grund hat, die Verschollene zu retten. Und dann glaubt er Geisterbotschaften auf seinem GameBoy und geht in das Haus eines Massenmörders, ohne vorher die Polizei zu rufen. Wer freiwillig einen solchen Idioten spielt, hat nichts anderes als die 40 langweiligen Denksportaufgaben verdient.





Jetzt
im Handel!
COMPLETE
DAVIS CUP
TENNIS
SPIEL, SATZ UND SIEG.
JETZT SIND SIE DRAN!
Complete Davis Cup Tennis:
Das ultra-realistische Sportereignis
mit original Davis-Cup-Lizenz. Phantastische Spielbarkeit, unzählige
Schlagmöglichkeiten und mitreißende Tennisatmosphäre.
Das ist Tennis total für Ihren PC!
PC CD-ROM
auch für Windows 95
TELSTAR
Electronic Studios
Distributed by
KONAMI®
© 1996 Telstar Electronic Studios Ltd. ℗ 1996 Telstar Electronic Studios Ltd. All rights reserved. Developed by the Dome. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.


ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM
PC POWER PLATIN AWARD
AWARD PC Games
Dortmund, 8.22 Uhr: Der Wechsel platzt! München, 10.30
Die Features
Hi-Color Grafik
SVGA
3D-Darstellung der Spielszenen
Gesprochene Spielkommentare
Zeitungsmeldungen
Optimierte benutzerfreundliche Menüführung
Frei definierbare Hotkeys
Stadion-Zuschaueratmosphäre
Integrierter Editor
Sämtliche Europapokalwettbewerbe inklusive UI -Cup
Enthält die neuen UEFA Transferbestimmungen
Erweiterte Taktikeinstellungen
Vereinswechsel
Presse-Interviews
Grafischer Stadionausbau
Flexible Vertragsverhandlungen
Vorbereitet für Modem-Play-Option
Aktuelle Saisondaten 96/97
JA
Ich bestelle die
SOFTWARE 2000 DEMO-CD
inkl. Infomaterial
gegen 5,-DM in Briefmarken.
AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN -
COUPON
Vorname, Nachname
Straße
PLZ, Ort
SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 110
23691 EUTIN
IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST
Auf der Software 2000-CD befinden sich spielbare Demoversionen sowie Trailer und Screenshots zu Bundesliga Manager 97, Rallye Racing 97 und F1-Manager 96. Zusätzlich jede Menge Screenshots vom Strategiehammer Destiny!
Das ist wie live dabei.
VOM DFB EMPFOHLEN.
SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Infoline:


Uhr: Lothar mault! Lautern, 17.09 Uhr: Otto tobt!
Bundesliga manager 97
Mit im Spiel:
FUN
sportmagazin kicker news
Bundesliga manager 97
VOM DFB EMPFOHLEN.
RTL SPIELEDITION
SOFTWARE 2000
Bundesliga manager 97
SOFTWARE 2000
1 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) • Internet: http://www.software2000.de

PC PLAYER

LESER-TOP 20 DEZEMBER 1996



Platz	(Vormonat)	Spiel	Hersteller
1	(2)	COMMAND & CONQUER	Westwood/Virgin
2	(7)	INDIZIERTES SPIEL	3D Realms
3	(2)	INDIZIERTES SPIEL	Virgin
4	(9)	FIFA Soccer 96	EA Sports
5	(4)	Warcraft 2 – Tides of Darkness	Blizzard
6	(5)	Civilization 2	Microprose
7	(6)	Z	Warner Interactive
8	(3)	F1 Grand Prix 2	Microprose
9	(10)	Die Siedler 2	Blue Byte
10	(8)	Need for Speed Special	Electronic Arts
NEU 11	(NEU)	Bleifuss 2	Virgin
12	(19)	TIE Fighter	LucasArts
13	(12)	NHL Hockey 96	EA Sports
NEU 14	(NEU)	AH 64D Longbow	Electronic Arts
15	(14)	Wing Commander 4	Origin
16	(15)	Worms	Team 17
NEU 17	(NEU)	Missionforce: Cyberstorm	Sierra
NEU 18	(NEU)	Master of Orion 2	Microprose
19	(–)	Descent 2	Interplay
20	(30)	Eurofighter 2000	D.I.D./Ocean

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Oktober/November 1996.

Verkaufscharts

Platz	(Vormonat)	Spiel	Hersteller
1	(NEU)	Bundesliga Manager 97	Software 2000
2	(NEU)	Gold Games	Topware
3	(1)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
4	(2)	Die Siedler 2	Blue Byte
5	(3)	Z	Warner Interactive
6	(4)	Command & Conquer	Westwood/Virgin
7	(NEU)	Flightsimulator 6.0 für Win 95	Microsoft
8	(NEU)	Rallye Racing 97	Software 2000
9	(NEU)	NHL Hockey 97	EA Sports
10	(6)	Civilization 2	Microprose
11	(13)	Rayman Lernsoftware	UBI Soft
12	(8)	Need for Speed Special	Electronic Arts
13	(12)	Megapak 6	Koch Media
14	(11)	Hugo 3	ITE
15	(7)	Warcraft 2	Blizzard

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: November 1996

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	(Vormonat)	Hersteller
1	(1)	Westwood
2	(2)	Microprose
3	(3)	id Software
4	(4)	EA Sports
5	(5)	Blizzard

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Oktober/November 1996.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

PC PLAYER

DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

CHEFREDAKTEUR
Boris Schneider (bs);
verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms),
Roland Austinat (ra), Alex Folkers (af),
Michael Schnelle (mic), Magnus Kalkuhl (mk)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Karin Spath

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel,
Tel. (089) 9 91 15-376, Sacha Zöttl, (089) 9 91 15-191
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
PLZ-Gebiet 0-5, Jens Klüver, Tel. (0 56 51) 92 93-95

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

SO WERTEN WIR

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle MS-DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DIE HARDWARE

Weil alle PCs völlig verschieden sind, teilen wir die Hardware nicht nach Prozessoren, sondern nach Klassen ein.

① entspricht einem älteren 486-33 Modell
② entspricht einem 486-DX2 66 MHz
③ entspricht einem 486-DX4 100 MHz
④ entspricht einem Pentium 90 MHz
⑤ entspricht einem Pentium 133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerk werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.

PC PLAYER TESTBERICHT

Hersteller: DMV Verlag | Hardware: ❶ ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem: MS-DOS, Windows 3.1 & 95 | Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem), bis Acht (per Netzwerk)

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★★★ MONIKA: ★★★★★ MICHAEL: ★★★★★ ROLAND: ★★★★★

BORIS SCHNEIDER: ★★★★★

DIE WERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Hauptester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht v.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE PERSONALITY

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen auch PC Player Alternativen zur Gesamtwertung. Die stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Umgekehrt können andere Leser, die sich in dem Genre nicht auskennen, damit gar nichts anfangen; das wird durch Wertungen von anderen Testern ausgedrückt, die über der Hauptwertung gedruckt werden.

GOLD UND PLATIN

GOLD PLAYER PLATIN PLAYER

Gold- und Platin-Player gibt es für besonders empfehlenswerte Spiele.

PC PLAYER INDEX JANUAR 1997

Auf der Index-Seite finden Sie eine Übersicht aller Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben.



Spielename	Genre	Boris Schneider	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Seite
GOLD PLAYER Star General	Strategiespiel	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★	90
Tomb Raider	Actionspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	142
Destruction Derby 2	Rennspiel	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	178
Discworld 2	Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	74
Heroes of Might & Magic 2	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	104
Hunter Hunted	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	154
Lords of the Realm 2	Strategiespiel	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	136
Madden NFL 97	Sportspiel	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	171
NBA Full Court Press	Sportspiel	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	168
Timelapse	Adventure	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	84
Flight Simulator 6.0	Flugsimulation	★★★	★★	★★★	★★★★	★★★★	180
Blood and Magic	Strategiespiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	98
Leisure Suit Larry 7	Adventure	★★★	★★	★★★	★★★★	★★★	58
Neverhood Chronicles, The	Adventure	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	54
Blam! Machinehead	Actionspiel	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	150
Down in the Dumps	Adventure	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	88
NATO Fighters	Flugsimulation	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	184
Realms of the Haunting	Adventure	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	64
Die 5. Dimension	Adventure	★★★	★★	★★★	★★	★★★	78
GEX	Actionspiel	★★	★★	★★★	★★	★★★★	158
Hyperblade	Sportspiel	★★	★★	★★	★★★	★★★★	164
Nemesis: The Wizardry Adventure	Rollenspiel	★★★	★★★	★★	★★★	★★	68
Amok	Actionspiel	★★★	★★	★★	★★	★★★	152
Hexagon Kartell, Das	Flugsimulation	★★★	★★	★★	★★★	★★	182
Net: Zone	Adventure	★★★	★★	★★	★★	★★★	82
International Moto X	Rennspiel	★★	★★	★★	★★★	★★	176
Necrodome	Actionspiel	★★	★★★	★★	★★	★★	146
Wooden Ships and Iron Men	Strategiespiel	★★	★★	★★	★★★	★★	133
Cyber Gladiators	Prügelspiel	★★	★★	★★	★★	★★	162
Daytona USA	Rennspiel	★★	★★	★★	★★	★★	174
Fragile Allegiance	Strategiespiel	★★	★★	★★	★★	★★	96
Star Control 3.0	Strategiespiel	★★	★★	★★	★★	★★	106
Wages of War	Strategiespiel	★★	★★	★★	★★	★★	108
Krazy Ivan	Actionspiel	★★	★★	★★	★	★★	148
Mutation of J.B.,The	Adventure	★★	★	★★	★★	★★	80
Microsoft Fußball	Sportspiel	★★	★	★	★★	★★	170
Neo Hunter	Actionspiel	★★	★	★★	★	★★	140
Pinball Construction Kit	Flipperbaukasten	★	★★	★★	★	★★	186
Eraser Turnabout	Actionspiel	★★	★	★	★	★★	160
Total Control	Strategiespiel	★	★	★	★	★	112

REIF FÜR DIE INSEL?

COME TO HOLIDAY ISLAND ! JETZT HABEN SIE ENDLICH GELEGENHEIT, SICH FÜR DIE SCHÖNSTEN WOCHEN DES JAHRES EIN FERIENPARADIES ZU ERSCHAFFEN, VON DEM SIE SCHON IMMER GETRÄUMT HABEN. KNACKIGE MÄDELS AM STRAND, BEACH BOYS BEIM VOLLEYBALL, LÄCHELNDER HOTELSERVICE UND, UND, UND....

MACHEN SIE AUS EINER SCHNÖDEN INSEL EIN URLAUBSPARADIES VOM FEINSTEN. OB KLEINER ZELTPLATZ ODER TEURE CLUBANLAGE, DIREKT AM STRAND ODER LIEBER IN DEN BERGEN, LIEGT GANZ BEI IHNEN - UND BEI DER KONKURRENZ, DIE NATÜRLICH VERSUCHT, IHNEN DIE BESTEN PLÄTZE UND HOTELS WEGZUSCHNAPPEN.

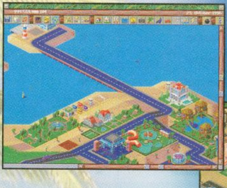
IST DIE ANLAGE DANN FERTIG UND DIE ERSTEN URLAUBER TREFFEN EIN, BEGINNT DER STRESS ERST RICHTIG.

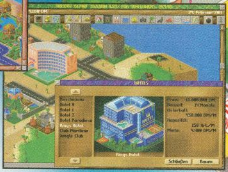
ABER DURCH GESCHICKTES MANAGEMENT SOLLTEN SIE ES SCHAFFEN, DASS GARANTIERT KEINER MECKERT UND SIE SELBST NOCH MÄCHTIG REICH WERDEN.

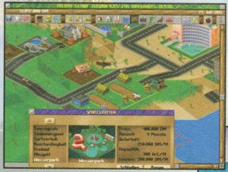
UND WAS DIE KONKURRENZ BETRIFFT..., DA FÄLLT IHNEN BESTIMMT ETWAS PASSENDES EIN!

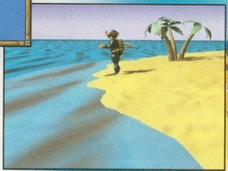
- FAST UNENDLICH VIELE, VOM SPIELER IN DEN GRUNDZÜGEN EINSTELLBARE, ZUFÄLLIG GENERIERTE ATOLLE, INSELGRUPPEN UND INSELN.
- 6 ZUSÄTZLICHE SZENARIEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN SPIELZIELEN
- MEHR ALS 60 VERSCHIEDENE GEBÄUDE UND FREIZEITMÖGLICHKEITEN, PLUS 12 „BESONDERE" ATTRAKTIONEN
- VIELE KLEINE ANIMATIONEN UND SOUNDS SORGEN FÜR ABWECHSLUNG AUF DER SPIELOBERFLÄCHE
- AUKTIONEN, „FIESE" SABOTAGEN UND GELEGENTLICHE KATASTROPHEN FORDERN IHR PLANUNGSGESCHICK
- „GROOVIGE" KARIBIKKLÄNGE VERBREITEN DIE ECHTE SÜDSEEATMOSPHÄRE
- BIS ZU SIEBEN COMPUTERGEGNER MACHEN IHNEN DAS LEBEN SCHWER
- JEDE MENGE 3D-ZWISCHENSEQUENZEN
- ANSICHT IN 3D-ISOMETRISCHER DARSTELLUNG
- SÄMTLICHE MODI IHRER GRAFIKKARTE WERDEN UNTERSTÜTZT
- TEXTE UND SPRACHE KOMPLETT IN DEUTSCH, WEIL „MADE IN GERMANY"





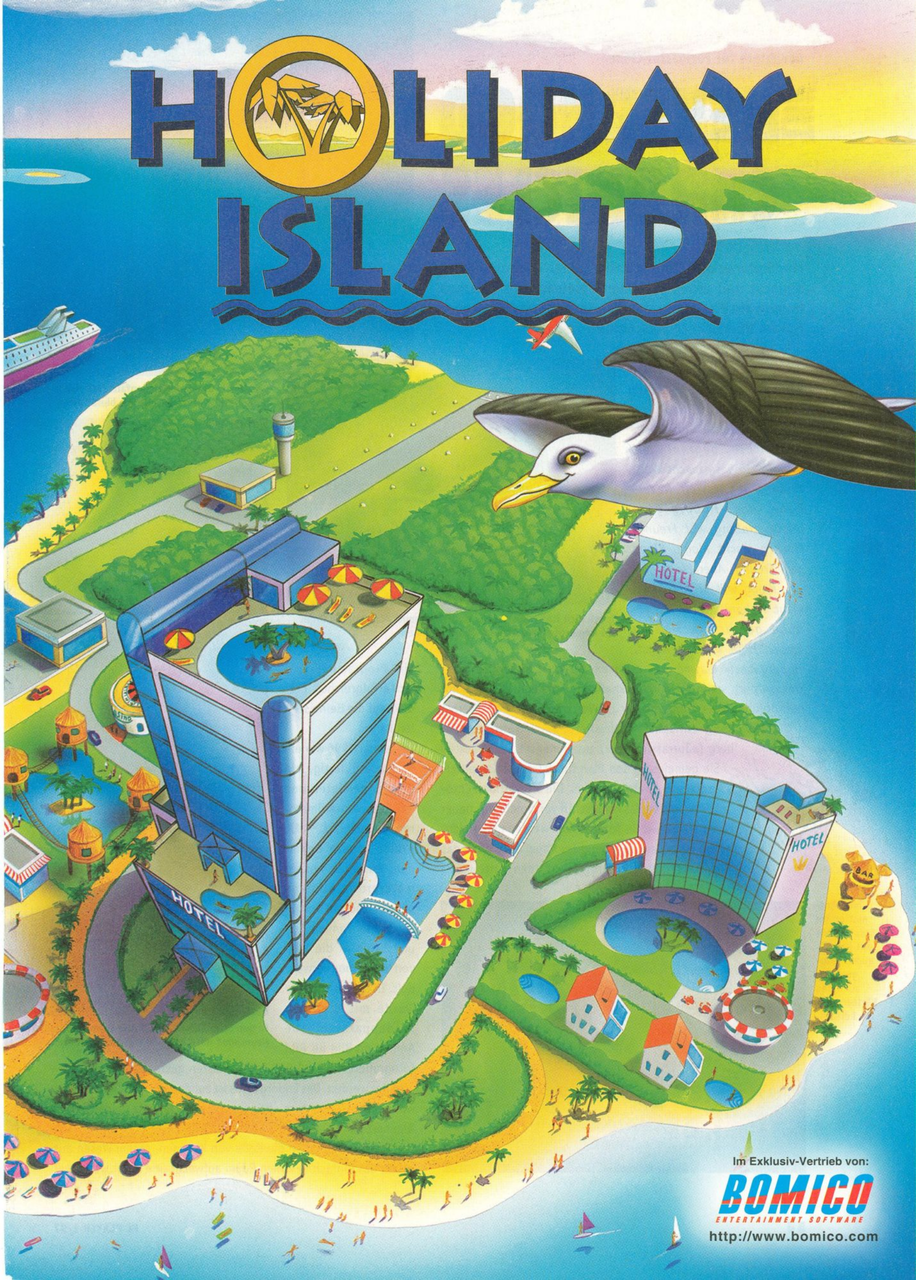






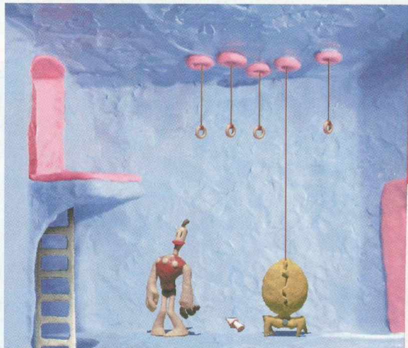
Sunflowers
INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE

FÜR WIN CD-ROM
ERHÄLTLICH AB MITTE NOVEMBER '96


HOLIDAY
ISLAND
HOTEL
HOTEL
HOTEL
HOTEL
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

Adventure für Fortgeschrittene

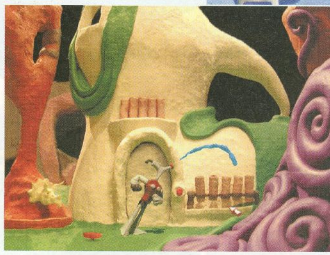
THE NEVERHOOD CHRONICLES



Geschafft: Die Venusfliegenfalle hat sich in den Ring verbissen, die Tür bleibt offen.

Man nehme: drei Tonnen Lehm, einen digitalen Fotoapparat und einen skurrilen Spieleerfinder. Heraus kommt ein Programm, das sich optisch von allen anderen im PC-Markt unterscheidet.

Hallo! Ich Willie. Willie Trombone. Ich erzähle Geschichte. Geschichte von Gut, Geschichte von Böse. Geschichte beginnt mit Hoborg. Hoborg macht Welt. Hoborg nennt Welt Neverhood. Aber Hoborg ganz allein. Hoborg will Freund. Hoborg macht Klogg. Klogg sein Freund. Aber Klogg gierig. Klogg will Krone. Klogg klaut Hoborg Krone. Neverhood gefährlich. Hoborg braucht Hilfe. Willie hat Angst. Hoborg macht Klaymen. Du Klaymen. Du hilfst Hoborg. Bitte!



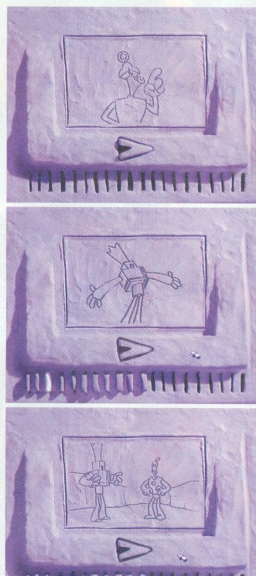
Spuck dich frei – um die Tür zu öffnen, muß Klayman die Orgel auf ungewöhnliche Art und Weise stimmen.

Spiele-Test

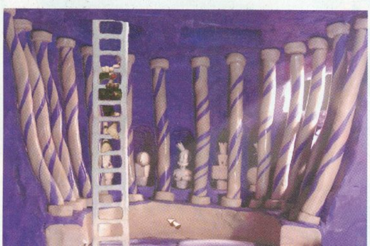
Was passiert, wenn der durchgeknallteste Spielegrafiker sich mit dem berühmtesten Filmregisseur der Welt trifft? Als sich im Herbst 1995 Doug TenNapel (»Earthworm Jim«) und Steven Spielberg (»Jurrassic Park«) zusammensetzten, heckten Sie gemeinsam den Plan für das erste Computerspiel aus Knetgummi aus. Die »Neverhood Chronicles« sollten das Flaggschiff von Spielbergs neuer Firma »Dreamworks Interactive« werden und gleichzeitig beweisen, daß Doug TenNapel auch ohne das Team von Shiny Entertainment (den Earthworm-Jim-Programmierern) ein erfolgreiches Produkt auf die Beine stellen kann.



Im Januar 1996 war ein Storyboard fertig, ein Studio gemietet und ein Stab von Animatoren angeheuert – die Arbeit konnte beginnen. Aus Holz wurden metergroße Kulissen gebaut und mit insgesamt drei Tonnen Ton und Lehm in die Welt von Neverhood verwandelt. In diesen Kulissen wurde mit digitalen Fotoapparaten jede Animation Bild für Bild fotografiert; über 30 000 Fotos mußten geknipst und weiterbearbeitet werden. Das Endergebnis ist zumindest optisch das ungewöhnlichste Adventure, das jemals auf Computerbildschirmen flimmerte.

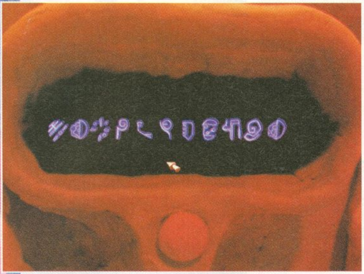


In den Scheiben erzählt Willie Trombone, wie die Neverhood entstand und was Klaymen hier soll.



Jede Animation im Spiel wurde mit Knetfiguren fotografiert; auch das Klettern auf Leitern.

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Klaymen, einem Wesen aus Lehm, das einfach in einem Raum aufwacht und nicht weiß, wer



Blöde Puzzles: Um an diesem Display die gewünschte Sequenz einzustellen, brauchen Sie viel Papier und noch mehr Nerven.

es ist und was es hier soll. Das Erforschen der Welt beginnt mit einfachen Aufgaben: Versuchen Sie, die Tür zu öffnen, die den Raum von der Außenwelt trennt. Bei der Lösung des Problems zeigt sich, daß in der Welt von Neverhood nicht alles auf die direkte Art geschieht: Ein Hebel bewegt einen Hammer, und dieser schlägt die Tür ein – nicht die einfachste Methode, ins Freie zu gelangen.

TIPS, TRICKS UND LÖSUNGEN

Einige der Rätsel in der Neverhood sind ziemlich verquer und nur mit Englischkenntnissen zu lösen. Folgende Hinweise bringen Sie ein wenig weiter:

DIE BOBBY-MASCHINE: Das Wort Bobby steht für die Farben Blue, Orange, Blue, Blue, Yellow. (Blau, Orange, Blau, Blau, Gelb). Sobald Sie das wissen, müssen Sie das Licht wieder ausmachen.

DAS RADIO IM SEE: Das Radio spielt erst, wenn Sie im Raum mit der Fliegenfalle den Ring ganz rechts gezogen haben.

DIE MAUS UND DER KÄSE: Sparen Sie sich das Kartenzeichnen, und klicken Sie immer genau auf die nächste Tür, auf die die Nase der Maus deutet.

DIE TÜR MIT DER ORGEL: Drehen Sie das Wasser an anderer Stelle auf, und spucken Sie dann genau so in die Röhren, daß die Tonhöhen stimmen.

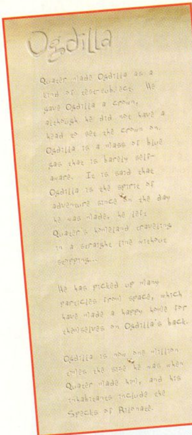
DIE LETZTE SCHEIBE: Wenn Ihnen genau noch eine Scheibe des Videos fehlt, ist es wahrscheinlich die am Ende der Chronik – Sie müssen durch alle 38 Räume gegangen sein.

KLEINE PROBLEME: Wenn Sie im lila Labor groß werden wollen, brauchen Sie eine Kombination, die im Labyrinth versteckt ist, das Sie mit dem grünen Wagen befahren. Falls Sie zum Labyrinth zurück müssen, gibt es eine Kombination für das grüne Labor oben am Fensterbrett.

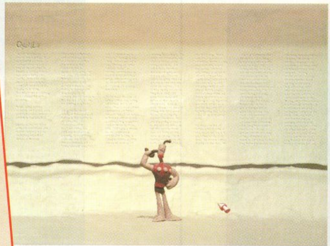
ZU VIELE STATUEN: Im Raum mit den vielen Statuen ist rechts eine Leiter versteckt; sehen Sie sich die dritte Nische auf der rechten Seite an (die aus der Perspektive fast nicht zu sehen ist).

SYMBOLE OHNE ENDE: Am breiten Display, auf dem zwölf Symbole nebeneinander zu sehen sind, müssen Sie die Kombination einstellen, die Sie sahen, als auf dem schmalen Display zwölf Symbole nacheinander gezeigt wurden. Das überzählige Symbol gehört an die Stelle, bei der auf dem schmalen Display ein Symbol doppelt gezeigt wurde und ein seltsamer Ton zu hören war.

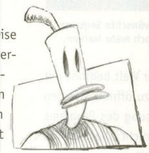
FEUER FREI: Wenn Sie noch nicht im See waren, müssen Sie an der Kanone nur den roten Knopf drücken. Später im Spiel benutzen Sie die Kanone nochmal und müssen die beiden exakten Kombinationen haben, die in der Neverhood versteckt sind.



Knapp 250 dieser drei Bildschirme hohen Textspalten gibt es.

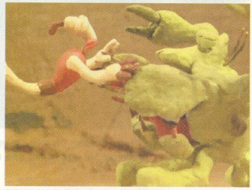


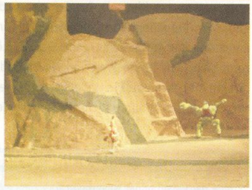
38 Räume voller Texte – wer die Chronicles lesen will, muß viel mit der Maus klicken.



Auf seiner Entdeckungsreise durch die Häuser von Neverhood findet Klaymen kleine graue Scheiben, die an verschiedenen Stellen in eine Art Abspielgerät gesteckt werden können. Auf diesem Lehm-Videorekorder erzählt Willie Trombone (Sie kennen ihn und seine Sprechweise aus dem ersten Absatz) die Geschichte von Neverhood. Insgesamt zwanzig dieser Scheiben müssen Sie finden, um die vollständige Story zu erfahren. Dann wissen Sie auch, was Sie in der Welt eigentlich tun sollen, und warum Klaymen von Hoborg so plötzlich erschaffen wurde. Spielerisch beginnen die Neverhood Chronicles als eher klassisches Adventure mit ungewöhnlicher Grafik. Klaymen spielt an Hebeln und sammelt Gegenstände ein, die an anderen Stellen weiterverwendet werden können. Dazu wird einfach mit der linken Maustaste auf interessante Stellen geklickt; es gibt keine Menüs oder andere Wahlmöglichkeiten. Nach und nach ändert das Programm aber seinen Charakter. Statt des Einsatzes von Gegenständen ist immer mehr das Lösen von Denksportaufgaben und Minispielen gefragt. Dies kulminiert gegen Ende in einer Memory-Variante, bei der Sie 48 verdeckte Karten paarweise finden müssen. Um das Spiel aber schwerer zu machen, wird bei jedem Fehlversuch das gesamte Spielfeld wieder zugedeckt. Reines Gedächtnis hilft hier nicht weiter, Papier und Bleistift sind notwendige Utensilien, um dieses Rätsel erfolgreich zu beenden. Immerhin können Sie jederzeit, auch mitten in einer Denksportaufgabe, speichern. Weitere Spielelemente sind einige Labyrinthe, die Sie mit seltsamen Schienenfahrzeugen durchstöbern. Die weitläufigen Irrgärten sind nur dazu gut, Klaymen





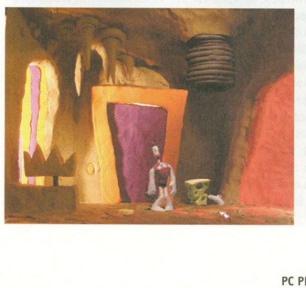


Keine Kindersache: Die animierte Verfolgungsjagd ist auch für Erwachsene urkomisch.

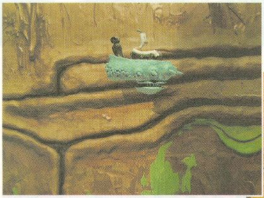
BORIS SCHNEIDER ★★★

Wie habe ich mich schon auf einen Gold Player gefreut, seit das Programm auf Messen vorgestellt wurde. Und was passiert? Spätestens in der zweiten Hälfte fällt das Puzzledesign auf das Niveau von »11th Hour« zurück. Das bedeutet nicht nur simple Denksportaufgaben, sondern nervtötende Bedienung. Nehmen wir mal das Memory-Spiel: Welcher Idiot ist auf die Idee gekommen, es »schwerer« zu machen, in dem man von vorne anfangen muß, wenn man einen einzigen Fehler macht? Die einzige Lösung für dieses Spiel hat nichts mehr mit Memory zu tun: Auf Papier alle Felder notieren, und danach mit diesem Spickzettel loslegen. Gesteigert wird dies durch das unsägliche Sequenz-Puzzle. Hindernis Nummer Eins: Eine schnell aufblinkende Kombination komplizierter Muster aufschreiben (mich hat es fast ein Dutzend Versuche gekostet). Hindernis Nummer Zwei: Die Eingabe der Sequenz an anderer Stelle ist ebenfalls ein Reaktionstest und verträgt keine Fehler, denn dann darf man wieder von vorne beginnen. Mir ist klar, daß man einen durchaus skurrilen Charakter braucht, um sich die Story dieses Knetabenteuers auszudenken. Nur könnte man nicht jemanden mit dem Spieldesign beauftragen, der was davon versteht?

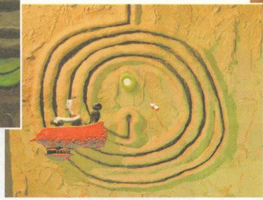
Vor dem Fall in die Zwei-Sterne-Kategorie rettet Neverhood Chronicles einzig und allein die geniale Präsentation. Der in sich stimmige Look ist eine wahre Augenweide und deklassiert die Standard-3D-Render-Bildchen, die uns achtzig Prozent aller anderen Adventures heutzutage andrehen. Klaymen ist ein toller Charakter, aber Willie Trombone stiehlt ihm eindeutig die Show. Alles in allem beiße ich die Zähne zusammen und löse die gemeinen Puzzles, weil der Rest vom Spiel so interessant ist – das hat 11th Hour nicht geschafft. Bitte eine Fortsetzung und die dann mit richtigem Spiel!

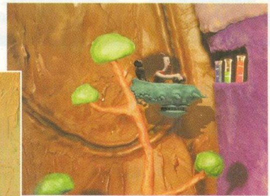


Die Maus steht ungünstig, denn der Schalter auf dem Boden startet die Absaugvorrichtung oben.



Die Schienen, an denen sich dieses Fahrzeug entlang hangelt, bilden ein tückisches Labyrinth, in dem Knöpfe und Hinweise versteckt sind.





(und den Spieler) möglichst lange von einem Hinweis fernzuhalten.

Wenn Sie absolut nicht mehr weiterwissen, können Sie sich wieder auf den Weg zum Haus machen, in dem Sie aufwachten. Dort befindet sich ein Briefkasten, in den Willie Trombone immer wieder Nachrichten schicken läßt, die einen Tip für das aktuelle Puzzle enthalten. Und wenn Sie trotz der neuen Ladenschlußzeiten nicht rechtzeitig in eine Buchhandlung gekommen sind, gibt es noch einen versteckten kleinen Roman im Spiel: In die Lehmwand von insgesamt 38 zusammenhängenden Räumen wurden die »Neverhood Chronicles« eingeritzt. Das Lesen ist allerdings mehr als mühsam: Klaymen muß sich vor eine Spalte des Textes stellen, die dann vergrößert wird und insgesamt drei Bildschirmseiten hoch ist, welche nur langsam gescrollt werden. Um mehr Text zu lesen, muß Klaymen erst wieder an das nächste Wandstück bewegt werden. Das ist aber sehr, sehr mühselig.

Musikalisch geht Neverhood Chronicles seltsame Wege: Das Spiel wurde mit schräger Folk- und Blues-Musik untermalt, in der Nonsens-Lala-Texte gesungen werden, aus denen man nur die Wörter »Klaymen« und »Neverhood« heraushören kann. Wer die teilweise an alkoholisierte Camper erinnernde Musik nicht mehr hören kann, freut sich über den Ausschaltknopf; irgendwie paßt das Geschrammel aber zu den Knetmännchen. Neben den ohnehin schon sehr humorintensiven Animationen und Filmen im Spiel ist auch ein »Making of ...«-Video auf der prallgefüllten CD-ROM enthalten. **(bs)**

NEVERHOOD CHRONICLES

Hersteller:	Dreamworks Interactive	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

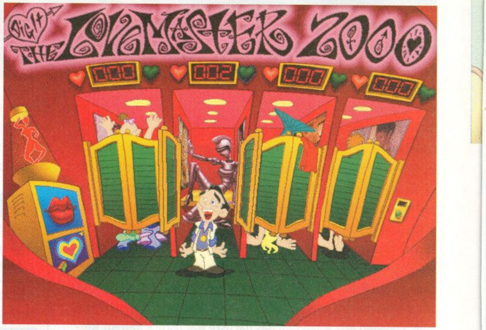
JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★

BORIS SCHNEIDER: ★★★

Adventure für Fortgeschrittene

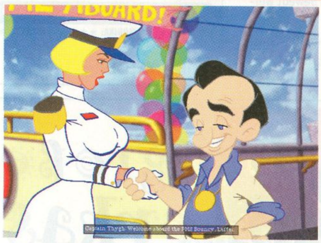
LEISURE SUIT LARRY 7: JACHT NACH LIEBE

Er gibt nicht auf: Zum sechsten Mal versucht sich Larry am weiblichen Geschlecht und blamiert sich wie üblich bis auf die Knochen.



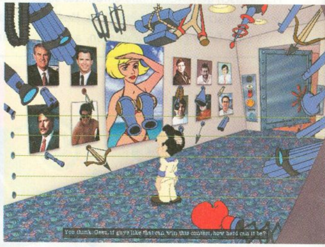
Da freut sich Larry aber: ein Wettkampf, bei dem er seine Manneskraft unter Beweis stellen muß.

Es gibt kaum eine Frau, bei der er nicht sein Glück versucht hätte. Doch da die Damenwelt gerne auf Männer mit dummen Sprüchen, Halbglatze, Goldkettchen und Polyesterjacket verzichtet, hat es Larry Laffer nie leicht gehabt. Und wenn er mit etlichen Tricks doch mal zu einem Erfolgserlebnis kam, gab es immer eine Fortsetzung, die uns zwei Dinge lehrte: Das Leben ist gemein und Larry-Schöpfer Al Lowe (siehe auch Interview auf Seite 60) noch viel gemeiner.



Der weibliche Captain Tygh ist der Hauptgewinn im Spiel.

So beginnt »Leisure Suit Larry 7: Jacht nach Liebe« mit einer Szene, in der unser »Held« von seiner Traumfrau in einer brennenden Wohnung zurückgelassen wird. Nach seiner Rettung sucht er Erholung auf einer Kreuzfahrt, bei der es einen Wettbewerb gibt: Der Gewinner der insgesamt fünf Disziplinen darf sich auf eine Nacht mit Captain Tygh freuen. Dieser ist jedoch kein Mann, sondern eine langbeinige, dominante Blondine mit den herausragenden Eigenschaften, die Larry an Frauen so schätzt. Per Mausklick steuern Sie Ihr digitales Ego (ist nicht als Beleidigung zu verstehen) durch das Schiff. Dank einer Kartenfunktion läßt sich jeder



An der Wand sind die bisherigen Gewinner des Wettbewerbs abgebildet. Links unten: Sierra-Boss Ken Williams.

Bereich ohne große Lauferei erreichen. Wo der Vorgänger mit Icons aufwartete, präsentiert sich der neue Larry mit einem komplett anderen Interface. Befindet sich der kondomförmige Mauszeiger auf einem interessanten Gegenstand, streckt sich das Verhüterli auf volle Länge aus. Per Mausklick erscheint eine Liste passender Verben. Nur in seltenen Fällen muß zur Tastatur gegriffen werden, um ein bestimmtes Wort einzugeben. Die neue Steuerung soll das Spiel abwechslungsreicher und schwieriger machen, in der Praxis sind die möglichen Aktionen aber meistens gleich: anschauen, nehmen, benutzen und kombinieren. Allerdings nutze Al Lowe die variable Wortliste immer wieder für diverse Gags. Hinzu kommen die Sprüche des Kommentators, der über Larry bei jeder Gelegenheit genüßlich herzieht.

Bei der ersten Disziplin geht es darum, ein Hufeisen auf einen wenige Meter entfernten Stab zu werfen. Natürlich verfehlt Larry sein Ziel mit typischem Ungeschick. An der Maschine zur Potenz-

GIMME MORE!

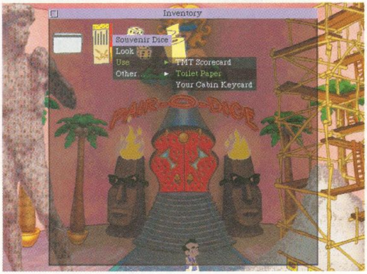
Wer von Larry nicht genug bekommt, darf sich freuen: Mit der »Leisure Suit Larry Collectors Edition« erhalten Sie den geballten Al-Lowe-Humor in einer Packung. Auf der CD befinden sich neben Larry 1-6 (1987-1993) die VGA-Version von Larry 1, Larry's Casino Games (1987), der Windows-Flipper Larry's Big Score (1993), die garantiert sinnlosen Laffer Utilities (1992) und eine spielbare Demo von Freddy Pharkas (1992). Außerdem mit dabei: das Textadventure und Larry-Vorgänger Softporn (1981), das wir nur absoluten Freaks empfehlen können. Wenn Sie MS-DOS und Windows auf Ihrer Platte haben, kann der Spaß losgehen.



Spiele-Test

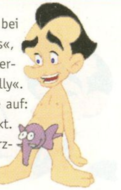


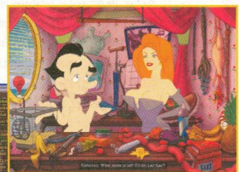
Pech in der Liebe, Pech im Spiel: Dewmi More nimmt Larry beim Strip-Würfeln rücksichtslos aus.

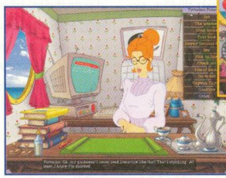


Mit dem neuen Benutzer-Interface verabschiedet sich Larry von seiner Icon-Vergangenheit.

prüfung findet er zwar Gefallen, liegt mit seiner Punktezahl jedoch weit unter dem Durchschnitt. Auch in den Disziplinen Kochen, Bowling, Glücksspiel und bestgekleideter Mann versagt der Arme. Nur durch Betrug und Sabotage haben Sie noch eine Chance, sich durch die Prüfungen zu mogeln. Unterstützt werden Sie dabei durch die vielen Gäste an Bord des Schiffes. Diese sind meistens weiblich und überaus attraktiv. Traditionsgemäß geht hier alles ebenfalls schief, was nur kann. Dennoch dürfen Larry-Fans aufatmen: Um das endgültige Ziel zu erreichen, muß er sich bei etlichen Damen austoben. Namen wie »Jamie Lee Coitus«, »Nailmi« und »Wydoncha« sprechen für sich. Konsequenterweise heißen alle Männer im Spiel »Dick«, »John« oder »Willy«. Das Spiel »Where is Dildo?« setzt dem ganzen die Krone auf: Ingesamt 32 dieser Kerlchen sind auf dem Schiff versteckt. Klicken Sie einen an, hüpft er freudig aus dem Bild – herzlichen Glückwunsch. Außerdem gibt es ein Würfelspiel, bei dem Sie Strip-Poker-gerecht die fleischgewordene Verführung Dewmi More entkleiden müssen. Da bei Larry der Humor im Vordergrund stehen soll, gibt sich das Spiel trotz des Sex-Themas recht keusch: Die »entscheidenden« Stellen sind immer durch ein Möbelstück oder eine Pflanze verdeckt, nackte Pixelhaut jedoch gibt es ohne Ende. Dabei bleibt der Spieler von etlichen Slapstick-Gags der Marke »Larry verliert seine Sachen und trifft eine alte Dame im Flur« nicht verschont. Neu in der Larry-Familie ist der Ship-Stabilizer, der nach Aktivierung das Schwanken des Horizontes ausschaltet – schließlich soll ja niemand seekrank werden. Egomanen werden sich über die Be-a-Star-Option freuen: Eigene Samples und ein eingescanntes Selbstportät werden nach Wunsch im Spiel eingesetzt. Für viel Aufmerksamkeit sorgte in der Redaktion die Cyber-Sniff-2000-Karte, auf der neun Gerüche passend zu den jeweiligen Situationen untergebracht sind. Unser Tip: Finger Weg von der 5, wenn Sie nicht auf Verdauungsprobleme stehen. Die Grafik kommt im Zeichentrickstil und zeitgemäßem SVGA-Gewand daher. Besondere Aufmerksamkeit verdient der Sound: Die begleitende Jazzmusik wurde in einem erstklassigen Studio aufgenommen, die Sprecher sind allesamt Profis. In unserer Testversion gaben die Damen und Herren zwar noch englische Sätze von sich, die hierzulande erhältliche Fassung wird aber komplett eingedeutscht sein – unter Aufsicht von Scherzbold Al Lowe persönlich. **(mk)**







Die Bibilothekarin Victorian Principles gibt sich zunächst sehr konservativ – doch unserem Polyesterhelden kann Sie am Ende nicht widerstehen.

MAGNUS KALKUHL ★★★★

Ich war nie ein großer Laffer-Fan, Larry 7 aber hat mich angenehm überrascht. Nach wie vor sind die Rätsel mitunter recht abstrus; und wer den berühmten Al-Lowe-Humor lieber als berüchtigt bezeichnen mag, wird auch hier wenig Freude haben. Aber wie bei Zucker-&-Zucker-Filmen gewöhnt man sich recht schnell an den ganz eigenen Larry-Charme und läßt sich gerne zu einem Schmunzeln hinreißen. Insbesondere die kleinen Streitereien zwischen Larry und dem sarkastischen Sprecher haben mir gut gefallen. Selbst das Strip-Würfeln hat aufgrund der Wortgefechte zwischen Larry und Dewmi keine Langeweile aufkommen lassen. Die Designer haben sich mit ihrem neusten Werk viel Mühe gegeben und offensichtlich Spaß dabei gehabt – das kommt im Spiel gut rüber. Alles in allem ist Larry 7 zwar keine Offenbarung im Adventure-Genre, aber in allen Punkten eine erhebliche Steigerung zum Vorgänger. Larry-Jünger werden es wohl lieben.

LEISURE SUIT LARRY 7: JACHT NACH LIEBE

Hersteller:	Sierra	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ **JÖRG:** ★★ **MONIKA:** ★★★ **MICHAEL:** ★★★★

MAGNUS KALKUHL: ★★★★



Interview mit Larry-7-Designer Al Lowe

Hello Al Lowe!

Seit über neun Jahren hat der Versager im Manne einen Namen: Larry Laffer. Er bringt stets die falschen Sprüche, ist tolpatschiger als Donald Duck und bekommt am Ende doch jede Frau. Wenn einer das Geheimnis dieses Erfolges erklären kann, so ist es sein Schöpfer Al Lowe.

Mit 50 Jahren ist Al Lowe der wohl älteste Spieledesigner der Welt. Er hat eine Tochter und zwei Söhne. Der jüngste ist gerade einmal neun Jahre alt und weltbekannt: Larry Laffer, unfreiwilliger Held von nun insgesamt sechs Computerspielen (Teil 4 hat Al einfach übersprungen). Interessanterweise floppte »Larry 1: In the Land of the Lounge Lizards« (1987) zunächst in den USA. Die Händler trauten sich nicht, das Spiel in die Regale zu stellen, und die Kunden wollten nicht als heimliche Lüstlinge dastehen. Erst nach vielen Wochen begann Larry seinen Siegeszug. Im folgenden Interview mit Magnus Kalkuhl stand uns der Meister Rede und Antwort.

PC PLAYER: Al, was hält Deine Frau davon, daß Du Dein Geld mit Sexspielen verdienst?

AL LOWE: (lacht) Meine Frau ist sehr glücklich, niemals Larry gespielt zu haben. Aber er hat uns viele Annehmlichkeiten beschert, deshalb hat sie damit keine Probleme. Mein 20 Jahre alter Sohn hingegen hat fast alle Teile gespielt. Meine Tochter ist dreizehn und rührt Larry nicht an.

PC PLAYER: Den meisten Designern gehen schon bei der ersten Fortsetzung eines Spiels die Ideen aus. Woher nimmst Du die Einfälle für einen sechsten Teil?

AL LOWE: Wir haben ein großartiges Entwicklerteam, das aus 15 Leuten besteht. Es gibt da einen großen Tisch, an dem ein Gesetz gilt: Jede Idee wird vorgetragen. Wenn die anderen lachen, kommt sie ins Spiel, sonst fliegt sie raus. Das gilt auch für mich.

PC PLAYER: Hast Du wieder eigene Erfahrungen im neuen Larry verarbeitet?

AL LOWE: Ja, der Schauplatz ist ein Kreuzfahrtschiff. Vor einiger Zeit haben meine Frau und ich eine Reise mit so einem Ding gemacht – und nun kann ich den Trip sogar steuerlich absetzen (lacht). Ich war nie glücklich mit Larry 5. Es gab wahnsinnig viele Orte, aber an jedem konnte man nur Kleinigkeiten machen. So ein Schiff hingegen ist der ideale Platz für ein Adventure: Es ist kompakt, Du hast alles, was Du brauchst – wie eine kleine Stadt.

PC PLAYER: Besteht nicht die Gefahr, daß ein einziger Schauplatz schnell langweilig wird?

AL LOWE: Natürlich, aber wir haben das geschickt umgangen. An allen Ecken und Enden gibt es etwas zum ausprobieren – und meistens wird es dabei sehr lustig. Außerdem haben wir dieses kleine Spiel im Spiel eingebaut: »Where is Dildo?«. Der Name allein sagt alles.

PC PLAYER: Viele Spieler beklagen sich, daß die Rätseldichte in Adventures immer mehr abnimmt.

AL LOWE: Ich habe schon davon gehört. In »Larry 7« wird es dieses Problem nicht geben. Das ganze Spiel ist so strukturiert, daß sich Einsteiger schnell zurechtfinden und Erfolgserlebnisse haben. Mit der Zeit steigt der Schwierigkeitsgrad immer mehr an – unter anderem, weil wir diesmal auf Icons verzichtet haben. Wenn es nur wenig Befehle gibt, ist es leicht, den richtigen Weg durch Ausprobieren herauszufinden. Bei Larry 7 gibt es für jeden Gegenstand eigene Verben und somit eine Menge mehr Aktionsmöglichkeiten.

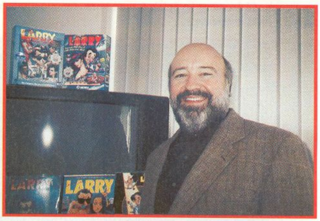
> »In den Staaten sind um die 30 Prozent der Larry-Spieler Frauen.«

PC PLAYER: Hat Larry eigentlich auch weibliche Fans?

AL LOWE: Und wie! In den Staaten sind um die 30 Prozent der Larry-Spieler Frauen – das ist in diesem Genre sehr beachtlich. Wenn sie sich erst einmal mit meinem Machohumor abgefunden haben, lieben sie Larry – weil man sich so gut über ihn lustig machen kann.

PC PLAYER: Ich habe den Eindruck, daß Larry in den letzten Teilen etwas verweichlicht wirkt.

AL LOWE: Dann wirst Du an L7 Deinen Spaß haben. Hier gibt es wesentlich mehr Action und Anzüglichkeiten als in seinen früheren Abenteuern. Jede Frau wird in das Spiel miteinbezogen – natürlich bleibt es dabei immer komisch.



Er hat gut Lachen – seit neun Jahren fährt er mit Larry auf der Erfolgsschiene.

PC PLAYER: Wie stehst Du eigentlich zu Sex und Gewalt in Computerspielen?

AL LOWE: Larry ist ziemlich gewaltfrei, und das ist gut so. Auch der Sex ist immer dem Humor untergeordnet. Wenn sich jemand eine CD-ROM mit Sexvideos kauft, hat er keine Ahnung. Er könnte sich von dem Geld entsprechende Zeitschriften oder Videokassetten kaufen und wesentlich mehr in einer besseren Bildqualität bekommen. Wenn man auf so etwas aus ist, wird man mit Larry nicht glücklich werden. Aber wenn jemand auf erwachsenengerechten Humor mit vielen Anspielungen steht, wird er einen Mordsspaß haben.

PC PLAYER: Das klingt ja fast so, als wäre Larry 7 die beste Fortsetzung von allen?

AL LOWE: Absolut! Durch das neue Benutzer-Interface sind viel mehr Dinge möglich, die Rätsel sind knackig, aber fair. Außerdem verläuft das Spiel nicht linear. Es ist sehr angenehm, nicht alles in einer bestimmten Reihenfolge durchkauen zu müssen. Zudem haben wir im Spiel eine Schiffskarte eingebaut, über die man jeden Bereich erreichen kann. Zuerst hatte ich Angst, daß das Spiel dadurch zu kurz werden würde. Aber dann stellte ich fest, daß es genug Rätsel gibt, um den Spieler für viele Stunden zu beschäftigen. Ansonsten





Die Fugger II
Neu!
Verlängerte Spieldauer
Verbessertes Kampfsystem
Bisher unveröffentlichter CD-Audiotrack: fugger II (time-travel-rave)
Der Hit der Media Control Charts jetzt zum absoluten SUPER-PREIS!
Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder auferstehen.
Jedwede Macht sei dem, der prallgefüllte Thalersäckel sein eigen nennen kann!
Für PC CD-ROM!
So bekommen Sie ganz schnell die
neuen Fugger II-Features:*
Per Internet:
Ziehen Sie sich einfach die neuen Features von unserer Webpage herunter. Adresse: http://www.bomico.com
Per Post:
Sie schicken diesen Coupon zusammen mit einem an Sie adressierten und mit DM 2,-- frankierten Rückumschlag an:
Bomico Unterhaltungssoft- und -hardware Vertriebs GmbH
Serviceline · Am Südpark 12 · 65451 Kelsterbach
Dann erhalten Sie von uns schleunigst die Diskette.
* Ohne Fugger II CD-Audiotrack
Sunflowers
INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE
Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO
http://www.bomico.com

liegt mir Larry 3 sehr am Herzen. Es hatte eine nette Story und spielte sich einfach gut. Aber es war sehr gradlinig, zu gradlinig für meinen Geschmack. Das haben wir beim neuen Larry geändert.

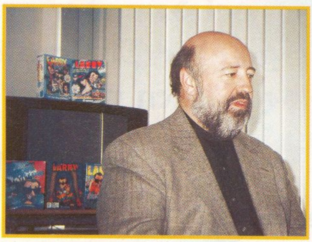
PC PLAYER: Hast Du eigentlich keine Angst, daß Dein Humor bei der deutschen Übersetzung untergeht?

AL LOWE: Nein. Ich glaube, daß der deutsche Larry sehr lustig sein wird. In der US-Version gibt es zum Beispiel einen Typen, der wie Bill Clinton aussieht und Witze erzählt. In der deutschen Version wird er durch eine Kohl-Version ersetzt, die Witze über deutsche Politiker reißt – insgesamt über 30 Minuten lang! Ich war bei den Aufnahmen hier in Deutschland dabei. Natürlich habe ich nichts verstanden – die einzigen deutschen Wörter, die ich kenne, sind Schnitzel und Bratwurst. Aber die Leute haben bei der Arbeit viel gelacht, das ist ein gutes Zeichen.

PC PLAYER: Larry hat schon in den Vorgängern regen Kontakt zum anderen Geschlecht gehabt. Ist er vielleicht schon Vater, ohne es zu wissen?

AL LOWE: (lacht) Vor einigen Jahren habe ich einmal mit dem Gedanken eines Larry Junior gespielt. Ich behalte mir die Möglichkeit für die Zukunft auf jeden Fall offen – dann wäre der Kleine aber kein Kind mehr, sondern ein herangewachsener Teenager. Ich habe noch keine konkreten Vorstellungen und kann deshalb keine Versprechungen machen. Aber sei nicht überrascht, wenn er eines Tages über den Bildschirm läuft.

PC PLAYER: Hast Du nicht Lust, etwas komplett anderes zu machen als immer nur Larry Laffer? So wie Roberta Williams, die vom Märchenland zu Phantasmagoria wechselte?



Der Chef in nachdenklicher Pose: Wieviele Larrys stehen ihm noch bevor?

AL LOWE: Letztes Jahr habe ich ein Spiel für meine Tochter geschrieben: Torins Passage. Es hat den gleichen Humor wie Larry – nur ohne Sex. Ich bin sehr stolz darauf, auch wenn es nicht lange in den Läden stand. Außerdem liebe ich die Rocky Horror Picture Show, und bis jetzt gab es noch kein Spiel im Horrorgenre, das richtig lustig war. Es wird sicher nicht das nächste Projekt sein, aber vielleicht das übernächste.

PC PLAYER: Du bist ein begeisterter Saxophonspieler. Hast du bei Larry etwas zur Musik beigesteuert?

AL LOWE: Vor vielen Jahren habe ich für jedes Sierra-Spiel die Musik gemacht, auch bei Larry 1. Bei Larry 7 habe ich lediglich das Saxophon im Casino gespielt. Wir haben übrigens alle Stücke mit einer richtigen Band eingespielt – es gibt kein Midi, keine Synthesizer. Ich hasse Spiele, bei denen die Musikstücke langweilig und austauschbar sind. Alle Songs haben wir in den Studios von Chick Corea (bekannter Jazzmusiker, Anm. der Red.) aufgenommen. Ganz wichtig: Wir haben das erste Computerspiel mit einem richtigen Akustik-Bass-Solo gemacht.

> „Solange die Leute meine Art von Humor mögen, wird es immer eine Fortsetzung geben."

PC PLAYER: Im Spiel gibt es die sogenannten Sniffcards, bei denen in bestimmten Situationen der passende Geruch sozusagen gleich mitgeliefert wird. Die Idee ist ja nicht ganz neu. Bist du ein Infocom-Fan?

AL LOWE: Oh ja. Ich habe »Leather Goddesses of Phobos« sehr gemocht. Übrigens wird bei Larry 7 auch wieder die alte Tradition aufgegriffen, die Tastatur zu benutzen. In manchen Situationen muß oder kann der Spieler mit dem Keyboard ein Wort eingeben, um weiterzukommen. Aber keine Angst: Das eigentliche Spiel wird über die Maus gesteuert.

PC PLAYER: Wie lange braucht man, um das Spiel durchzuspielen?

AL LOWE: Ich hasse es, Dir darauf zu antworten. Da ich das Spiel in- und auswendig kenne, benötige ich ungefähr drei Stunden. Aber wer keine Komplettlösung vor sich liegen hat, wird mindestens 20 Stunden brauchen.

PC PLAYER: Wie sieht denn der Entstehungsprozess bei einem Spiel wie Larry 7 aus?

AL LOWE: Als erstes stelle ich eine lange, lange Liste mit möglichen Schauplätzen zusammen. Dann überlege ich mir, welche dummen Sachen Larry an diesen Orten widerfahren könnten. Anschließend wird entschieden, welche dieser Ideen im Spiel bleiben und welche herausfliegen. Bei Larry 7 hat das Wochen gedauert. Außerdem muß nun entschieden werden, welches Hauptziel das Spiel hat und wie unser Held es erreichen kann. Bei Larry 7 ist das so: Er ist auf den weiblichen Captain scharf. Um sie zu bekommen, muß er eine ganze Reihe von Wettbewerben bestehen. Natürlich versagt Larry, wo er nur kann. Aber irgendwie schafft er es dann doch. Die Story und den ganzen Aufbau schreibe ich mit Word. Die Aufgabe der Programmierer und des restlichen Teams ist es dann, daraus ein vernünftiges Produkt zu machen. Und sag Euren Lesern bitte, daß sie sich den Abspann unbedingt anschauen sollen – am Ende gibt es eine kleine Vorschau auf Larry 8.

PC PLAYER: Wieviele Teile wird es denn noch geben?

AL LOWE: Solange die Leute meine Art von Humor mögen, wird es immer eine Fortsetzung geben. Es gibt so viele Dinge und Leute, über die man sich lustig machen kann. Es wird stets genügend Material geben. Worauf ich mich besonders freue, sind die technologischen Möglichkeiten in der Zukunft. Mit der DVD zum Beispiel werden wir noch mehr Grafiken, Animationen und Musik unterbringen können.

PC PLAYER: Was ist wahr an den Gerüchten, daß es zu Larry einen Kinofilm geben soll?

AL LOWE: Wir haben uns schon einige Gedanken darüber gemacht, wie so ein Projekt aussehen könnte. Auf jeden Fall wäre es kein Cartoon, sondern ein Film mit richtigen Darstellern. Ich könnte mir Rick Moranis sehr gut als Larry vorstellen – aber im Moment ist das alles nur Spekulation. Es wird noch eine Weile dauern, bis sich mehr dazu sagen läßt.

PC PLAYER: Was machst Du, um dem Designerstreß ein wenig zu entkommen?

AL LOWE: (lacht) Ich lese viel, schaue mir Comedy-Shows an. Außerdem springe ich ab und zu in mein Boot, damit meine Tochter Wasserski laufen kann. Und wenn Du ein Foto in Larry 7 siehst, habe ich es gemacht. Aber am meisten beschäftige ich mich in meiner Freizeit mit Musik. Ich spiele in einer kleinen Band namens »Route 66«. Leider habe ich selbst dazu viel zu wenig Zeit.

PC PLAYER: Larry begleitet Dich nun schon seit so vielen Jahren. Träumst Du manchmal von ihm?

AL LOWE: Himmel, nein! Ich hoffe doch, daß ich das absolute Gegenteil von Larry bin. Er verfolgt mich schon in meinen Spielen, in meinen Träumen hat er wirklich nichts zu suchen.

PC PLAYER: Zu guter Letzt: Mit welchem Spruch reißt Al Lowe eine Frau auf?

AL LOWE: (lacht) Ich bin jetzt seit 21 Jahren verheiratet – da vergißt man so einiges. Aber eines kann ich Euch sagen: Macht es nicht so wie Larry! **(mk)**

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88

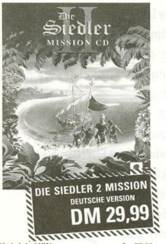
Öffnungszeiten: Mo - Fr: 10.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr, Sa: 10.⁰⁰ - 13.⁰⁰ Uhr

Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

Internet: http://www.Versand99.com

IBM/PC CD-ROM

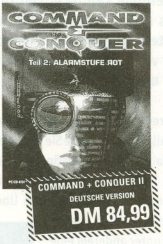
Titel		Preis
3D Ultra Pinball	A	34,99
3D Ultra Pinball 2	**A**	**62,99**
3 Skulls of the Toltecs	A	78,99
1942 Pacific Air War	A	29,99
4-4-2 Fussballhits	V	59,99
Accross the Rhine	V	29,99
Aces Collection	A	39,99
(Aces over Europe, A.o.t. Pacific und Red Baron)		
Aces of the Deep	**V**	**39,99**
Aces over Europe	V	24,99
Action Soccer Del. (incl. Gamepad)	V	71,99
Addams Family Pinball	**A**	**74,99***
ADI Lernprogramme für Kinder	**V**	**62,99**
Air Power	V	34,99
After Shock	A	84,99*
After Life	A	84,99
AH 64D Longbow	V	79,99
AH 64D Longbow Flash Point Korea	V	45,99
Air Bucks	A	24,99
Albion	V	34,99
Alexander	E	71,99
Alien Incident	A	49,99
Alien Trilogy	**A**	**75,99**
Alien Virus	V	28,99
Alone in the Dark 1	V	29,99
Alone in the Dark Trilogie	V	67,99
American Civil War	A	67,99
Amok WIN 95	A	76,99
Ancient Empires	V	75,99
Anvil of Dawn	V	74,99
Area 51 WIN 95	A	76,99
Armored Fist	V	35,99
Armored Fist 2	V	79,99*
Assassin WIN 95	V	74,99*
Assault Rigs	A	67,99
ATF US (X Fighters)	**V**	**49,99**
ATF Data Nato Fighter	V	in Vorb.
Athanor	A	in Vorb.
Aufschwung Ost	V	31,99
Azraels Tear	V	69,99
Bad Moyo	A	53,99
Baphomets Fluch	**V**	**74,99**
Baku Baku Animal	V	53,99
Batman Forever	V	39,99
Battle Bugs	V	29,99
Battlecruiser 3000 AD	V	64,99*
Battledrome	V	29,99
Battle Isle 2 incl Data	V	24,99
Battle Isle 3 WIN3.11/WIN95	V	39,99
Battle Race	A	79,99
Bedlam	A	76,99
Betrayal at Krondor	A	24,99
Betrayal at Antara	V	75,99



Titel		Preis
Birthright WIN	**A**	**75,99**
Biing! Spec. Edition	**V**	**44,99**
Blade	A	in Vorb.
Blam Machinehead	A	73,99*
Bleifuß	A	51,99
Bleifuß 2	**A**	**59,99**
Blue Ice	V	76,99*
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	19,99
Bundesliga Manager 97	**V**	**69,99**
Capitalism	V	79,99
Carribean Desaster	V	24,99
Champion Chip Manger 2	V	59,99
CD Pinball Construction Kit	A	63,99
Chaos Overlords WIN95	V	68,99
Chewy - Flucht von F5	V	34,99
Christoph Kolumbus	V	19,99
Chronicles of the Sword	V	74,99
Chronomaster	A	76,99
Civilization	V	29,99
Civilization 2	**V**	**78,99**
Civ Net	V	59,99
Civil War General	**V**	**75,99**
Clandestiny WIN 95	V	73,99
Clif Danger	V	57,99
Cluedo	**V**	**76,99**
Comanche Compilation (incl. Miss.)	V	39,99
Comanche 3	V	79,99*
Comix Zone	V	51,99
Command:Aces of the Deep WIN95	V	77,99
Command & Conquer	V	79,99
Command & Conquer WIN 95	V	89,99*
Command & Conquer 2 Red Alert	**V**	**84,99**
Command & Conquer Miss. Disk	V	29,99
Command Companion (C+C Level)	V	27,99
Command&Conquer Leveled.III	**V**	**29,99**
Congo - Descent into Zinj	A	68,99
Conquest of the New World	V	79,99
Conquerer A.D. 1086	V	75,99
Creature Shock	V	24,99
Creatures WIN 95	**V**	**67,99**
Crusade	V	24,99
Crusader - No Regret	**V**	**63,99**
Cyber Judas	E	84,99
Cyberia 2	V	76,99
Cybermage - Darklight Awakening	V	29,99
Cyberspeed WIN95	V	69,99
Cyberstorm WIN	A	79,99
Cyberworlds	A	79,99
Daggerfall	**V**	**81,99***
Daggerfall US	E	87,99
Daytona USA	A	76,99
Deadlock	V	78,99
Death Gate	A	74,99
Death Keep WIN 95	E	69,99
Decathlon WIN95	V	74,99
Deep Sea (X-COM, Subwar 2050)	V	54,99*
Der Baulöwe	V	59,99
Der Druidenzirkel	V	35,99
Der Meister	V	24,99
Der Patrizier	V	33,99
Der Planer + Extra	V	19,99
Der Planer 2	**V**	**79,99**
Der Produzent	V	74,99
Descent	A	29,99
Descent 2	A	79,99
Destruction Derby	A	24,99
Destruction Derby 2	**A**	**76,99**
Die Pandora Akte	V	83,99
Diablo WIN 95	V	79,99*
Diablo WIN 95	E	79,99
Die Fugger II	V	79,99
Die große Schlacht in den Ardennen	**V**	**69,99**
Die große Schlacht um Gettysburg	**V**	**69,99**
Die Hard Trilogy	V	73,99*
Die Höhlenwelt Saga	V	19,99
Die Siedler	V	29,99
Die Siedler 2	**V**	**69,99**
Die total verrückte Rallye	V	39,99
Dogz Screensaver	A	29,99
Down in the Dumps	V	72,99
Discworld	V	24,99
Discworld2	V	83,99*
Dune 2	V	31,99
Dungeon Keeper (DOS u.WIN 95)	V	73,99*
Earthsiege	V	24,99
Earthsiege 2 WIN95 - Skyforce	V	75,99
Earthworm Jim 1&2	V	66,99
Eishockey-Manager	V	19,99
Elisabeth 1	V	69,99
Entomorph: Plague o.t.D.	A	49,99
Erben der Erde	V	39,99
Extreme Games	A	53,99
Euro 96	V	66,99
EuroAction Soccer	E	54,99
Extreme Pinball	A	54,99
F1 Manager 96	V	73,99
Fable	V	75,99
Formel 1	**V**	**76,99**
Fantasy General	V	69,99
Fast Attack	V	62,99
Fatal Racing	A	35,99
Fields of Glory	V	29,99
Fifa 95 Classics	V	29,99
Fifa Soccer 96	V	39,99
FiFa Soccer 97	V	73,99
Firefight WIN95	A	59,99
Flight Compilation	**V**	**19,99**
(1942 Pacific Air War, F-14 Fleet Defender + Wings of Glory)		
Flight of the Amazon Queen	V	24,99
Flight Unlimited	V	39,99
Flottenmanöver	**V**	**75,99**
Formula One Grand Prix	A	29,99
Formula One Grand Prix 2	**V**	**87,99**
F 22 Lightning II	**V**	**79,99**
FPS Baseball 96	A	64,99
FPS Football 96	E	64,99
Frankenstein	V	39,99
Freddy Pharkas	A	24,99
Fritz 3	V	43,99
Fritz 4	V	129,99
FS 5.1 Hauptprogramm	**V**	**99,99**
FS6 Hauptprogramm	E	89,99
FS5 Airbus Family	V	49,99
FS5 Boeing Family	V	49,99
FS5 Designer	A	71,99
FS5 Europa 2	A	64,99
FS5 Flight Adventures 1	A	65,99
FS5 Flight Shop	A	44,99
FS5 Great Airlines	A	49,99
FS5 Rekordflugzeuge	A	49,99
FS5 Rescue Air 911	A	69,99
FS5 Swiss Aircraft Coll.	A	54,99
FS5 Szenery+Object Designer	V	85,99
Fun & Games	A	54,99
Fussballhits 96	V	79,99
(Goal, Striker, Champ.Manager, Sens.Soccer, FIFA, Anstoss, Kick off 3.)		
Future Dimension	V	64,99
FX Fighter	A	25,99
FX Fighter Turbo	A	66,99
Gabriel Knight	V	24,99
Gabriel Knight 2	V	62,99
Game BOX (enthält 50 Spiele)	A	44,99
Gender Wars US-Version	E	64,99
Gene Machine	A	64,99
Gene Wars	**V**	**73,99**
Gobliins 1&2	V	24,99
Gobliins 3	V	24,99
Golden 10 - Spielesammlung	V	39,99
Golden Gate Killer	V	75,99
Grand Prix Manager WIN	**V**	**39,99**
Hand of Fate - Kyrandia 2	V	24,99
Hanse	V	33,99
Hardball 5	V	79,99
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition	E	74,99
Hattrick Wins	V	79,99*
Hellbender	A	66,99
Heroes of Might and Magic II	V	in Vorb.
Hereos of Might & Magic	V	54,99
Hexagon Kartell	**V**	**69,99**
Hind	V	64,99
Historyline	V	29,99
Hollyday Island	V	83,99
Hugo	V	71,99
Hugo 4	V	63,99
Hunter Hunted	V	75,99
Ice & Fire	A	67,99
Inca 1	V	24,99
Inca 2	V	24,99
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)	V	39,99
Indy Car Racing	V	24,99
Indy Car 2	A	29,99
International Tennis Open	V	79,99
Jagged Alliance	V	35,99
Jagged Alliance Deadly Games	**V**	**in Vorb.**
Jagged Alliance Deadly Games US	E	86,99
Jedi Knight	A	in Vorb.
Jetfighter 3	**E**	**75,99**
John Madden NFL 97	V	73,99
Karma	V	75,99
Kick Off 96	A	39,99
Kingdom of Magic	V	74,99
King´s Quest 6	A	24,99
King´s Quest 7	V	39,99
King´s Quest Collection (1-6)	A	39,99
Knight´s Chase (Time Gate)	V	24,99
Knights of Xentar	V	29,99
Kyrandia 3 - Malcolm´s Revenge	V	24,99
Labyrinth of Time	A	19,99
Lands of Lore	V	24,99
Lands of Lore 2	V	89,99*
Larry 7	V	75,99
Larry 7	E	75,99
Larry Collection Teil 1,2,3,5	A	39,99
Last Dynasty	V	34,99
Lighthouse WIN	V	75,99
Links LS	A	92,99
Little Big Adventure	V	29,99
Lords of the Realm 2	V	in Vorb.
Lost Eden	A	24,99
Lucas Arts Classic Adventures	**V**	**39,99**
(Loom, ZakMcKracken, Maniac Mansion, Monkey Island und Indiana Jones 3)		
Lucas Arts Classic Simulations	**V**	**39,99**
(Battleh. 1942, Their Finest Hour, Secret Weap. o.t.L.)		
Lucas Arts Top Adventures	**V**	**39,99**
(Day of the Tentacle, Indiana Jones 4 und Monkey Island 2)		
Mad TV 2	V	79,99*
Made in Germany Collection	**V**	**39,99**
(Anstoss, Battle Isle 2 und Das schwarze Auge 2)		
MAG!	V	74,99
Magic Carpet Classics incl. Data	V	29,99



Titel		Preis
Magic Carpet 2	V	45,99
Magic the Gathering WIN95	V	89,99*
Martini Racing	V	27,99
Master of Magic	V	29,99
Master of Orion 2	V	84,99*
M.A.X.	**A**	**79,99**
Mechwarrior 2 : Mercaneries	E	79,99
Mechwarrior 2 : Mercaneries	V	83,99
Megapack 6	**A**	**82,99**
(Riddle of master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, pinball 3d-VCR, Manic Karts, Action Soccer, Druid, Steel Panthers, Death Gate, Al Unser Jr.)		
Megarace 2	A	54,99
MIght and Magic Trilogie	V	39,99
Monopoly	V	59,99
Monthy Pyton´s Complete Waste of..	E	25,99
Monthy Pyton´s Quest for the holy..	A	79,99
Mortimer WIN95	E	64,99
Moto X	**A**	**74,99**
Myst	V	65,99
Nascar Racing	A	29,99
Nascar Racing II	A	79,99*
Nascar Track Pack	A	39,99
NBA JAM Tournement Edition	A	34,99
NBA Live 96	V	39,99
NBA Live 97	**V**	**73,99**
Need for Speed Ltd. Edition	V	79,99
Nemesis US	E	107,99
Nihilist	A	66,99
NFL Quaterbackclub 97	A	67,99
NHL Hockey 95 Classic	V	29,99
NHL Hockey 96	V	34,99
NHL Hockey 97	**V**	**73,99**
Normality	V	75,99
Oldtimer	V	14,99
Offensiv Fussballmanager	V	54,99
(u.a. für Bayern, Schalke 04 etc.)		
Olympic Games	A	68,99
Olympic Soccer	A	68,99
Organic Art (Bildschirmschoner)	V	54,99
Orionburger	E	76,99
Outpost	V	34,99
Pax Imperia 2 WIN95	**V**	**in Vorb.**
PBA Bowling	A	54,99
PC Games Cheat 2	V	28,99
Perfect General 2	A	79,99
PGA 486 Classic	V	29,99
PGA Tour Golf 96	V	34,99
PGA Tour Golf Data Sawgrass	A	29,99
Phantasmagoria (7 CD´s)	E/V	81,99
Phantasmagoria II	V	in Vorb.
Pinball Mania WIN	A	59,99
Pinball World	A	49,99
Pirates Gold	V	29,99
Pizza Connection	V	19,99
Pole Position	V	69,99
Police Quest Collection Teil 1-4	A	39,99
Police Quest SWAT	A	68,99
Pool Champion WIN95	A	46,99
Popolous 2 + Powermonger	V	24,99
Powerflight (F15, F117, Gunship2000)	A	63,99
Power, Corruption & Lies	A	59,99
(Beneth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)		



Titel		Preis
Powerhouse	V	34,99
Puppen, Perlen und Pistolen	V	69,99
Primal Rage	A	29,99
Privateer Classic	A	29,99
Pro Pinball - The Web	V	29,99
Quest for Fame Win	A	89,99
Quest for Glory Collection	A	68,99
Rallye Racing 97	**V**	**73,99**
Ran Soccer	V	77,99
Ran Trainer 2	V	71,99
Raven Project	V	53,99
Ravenloft 2 - Stoneprophet	A	45,99
Realms of Chaos	A	49,99
Realms of the Haunting	**V**	**79,99**
Rebel Assault	V	35,99
Rebell Assault 2	V	84,99
Rebellion	A	in Vorb.
Red Baron 2	V	in Vorb.
Rendezvous im Weltraum (Rama)	**E/V**	**75,99**
Renegade 2	A	54,99
Return Fire WIN95	V	74,99
Revolution X	A	29,99
Riddle of Master Lu	V	76,99
Ripper	V	79,99
Risiko	**V**	**76,99**
Rise 2: The Resurrection	A	39,99
Road Rash	A	59,99
Road Warrior	A	59,99
Rüsselsheim	V	24,99
S.T.O.R.M.	**V**	**63,99**
Safecracker	A	74,99
Sam & Max	V	35,99
Schleichfahrt	**V**	**69,99**
Schleichfahrt Spec. Ed.	V	78,99
Scorcher	A	76,99
Sea Legends	V	79,99
Sega Rallye	A	76,99*
Sens. World of Soccer 96/97	**V**	**55,99**
Shadam	V	89,99
Shannara	V	74,99
Shellshock	V	74,99
Shivers	V	77,99
Shockwave Assault WIN95	V	34,99
Silent Hunter	**V**	**69,99**
Silent Thunder WIN 95 + WIN 3.1x	V	84,99
Sim Box	V	29,99
(Mad TV, Der Planer und Ran-Trainer)		
Sim City 2000 Collection DOS o.WIN	V	91,99
(URK+Scenary 1+Bonus-Städte London, Venedig, Sydney)		
Sim Tower	V	79,99
Sim Town	V	65,99
Simon 1+2 Poweredition	**V**	**49,99**
Sonic CD WIN 95	V	49,99
Space Bucks WIN	E	65,99
Space Hulk	V	24,99
Space Hulk WIN 95	A	73,99
Space Jam	A	in Vorb.
Space Marines	V	34,99
Space Quest 4	A	24,99
Space Quest 6 - Roger Wilco	V	24,99
Space Quest Collection (1-5)	A	39,99
Speed Rage	A	74,99
Spud	V	61,99
Star Control 3	**A**	**79,99**
Star General	**V**	**69,99**
Star Trek: 25th Anniversary	V	29,99
Star Trek: A Final Unity	V	39,99
Star Trek: Borg	E	in Vorb.
Star Trek: Deep Space Nine	A	69,99
Star Trek: Generations	A	in Vorb.
Star Trek: Judgement Rites	A	29,99
Star Trek: Klingon	A	69,99
Star Trek Warrior Set	A	63,99
(incl. Interaktiv Manual)		
Star Wars Collection	V	54,99
(X-Wing, Rebel Assault1, Star Wars Screen Saver)		
Steel Panthers 2	A	in Vorb.
Stonekeep	V	39,99
Strategieedition	V	55,99
(Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe)		
Strike Base	V	55,99
Strike Commander Classic	A	29,99
Super Street Fighter 2 Turbo	A	27,99
Syndicate Plus Classic	V	29,99
Syndicate Wars	**V**	**73,99**
Synnergist	V	67,99
System Shock Classic	V	19,99
T-MEK	A	74,99
TekWar	V	74,99
Terra Nova - SFC	A	79,99
TFX EF2000	V	84,99
The Dark Eye	A	74,99
The Darkening	V	79,99*
The Dig	V	77,99
The Hive	E	65,99
The Incredible Machine	V	24,99
Theme Park Classic	V	29,99
Theme Hospital	V	73,99*
This Means War WIN95	V	72,99
Thunderhawk 2	V	74,99
Think X	V	38,99
Thunderhawk 2	V	74,99
Thunderscape	V	49,99
Tie Fighter	V	77,99
Tilt	A	24,99
Time Commando	V	73,99
Time Gate:Knight´s Chase	V	24,99
TNN 96 Fishing	A	69,99
Tomb Raider	**V**	**68,99**
Torin´s Passage	V	84,99
Toshinden	A	68,99
Total Mania	V	51,99
Touchè 5th Musketeer	V	34,99
Track Attack	V	49,99
Transport Tycoon+World Editor	V	29,99
Trivial Persuit	V	74,99
Trophy Bass Fishing	E	77,99
Ufo	V	29,99
Ultima Underworld 1&2	A	19,99
Urban Runner (Lost in Town)	**V**	**64,99**
US Navy Fighter Classic	V	29,99
US Navyfighter 97	V	79,99*
Virtua Cop	A	76,99
Virtua Fighter WIN95	A	74,99
Virtual Pool	A	89,99
Virtual Snooker	A	89,99
War College	A	64,99
Warcraft 2 Spec. Edition	**V**	**79,99**
Warcraft 2 Expansion	V	27,99
Warcraft 2 - More War Level CD	V	27,99
Warhammer - Im Schatten... WIN95	V	49,99
Warwind WIN 95	**V**	**69,99**
Welcome to the Future	A	89,99
Werewolf vs. Comanche	V	79,99
Westwood Compilation	**V**	**49,99**
(Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)		
White Lines Compilation	**A**	**59,99**
(Indy Car Racing + Track Pack, Super Karts, F1GP)		
Williams Greatest Arcade	A	53,99
Wing Commander Armada Classic	A	29,99
Wing Commander 2 Classic	A	29,99
Wing Commander 3 Classic	V	34,99
Winskat mit Sprachausgabe	V	34,99
Wolfpack	V	24,99
Woodruff WIN 3.1	V	24,99
Worms Data:Reinforcements	V	39,99
Worms Spec. Edition	**V**	**69,99**
WWF Wrestlemania	A	39,99
X - Car	V	74,99
X - Wing Collection enhanced	V	35,99
X - Wing vs Tie Fighter	A	in Vorb.
Yathzee	V	39,99
Z - Das Echtzeitstrategiespiel	**A**	**74,99**
Directors Cut	A	13,99
Zombie Dinos	A	75,99
Zone Raider	V	67,99
Zork - Nemesis (schon jetzt ein Kult)	V	79,99

SCHNELL BESTELLEN!

ANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT.

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Titel	Preis
3D Lemmings	A24,99
Aces of the Deep	V39,99
Caesar 2	V49,99
Crusader - No Remorse	V29,99
Discworld	V24,99
Destruction Derby	A24,99
Ecstatica	A24,99
Fade to Black	V15,99
Fifa Soccer 96	V39,99
Grand Prix Manager WIN	V39,99
Need for Speed	V49,99
NHL Hockey 94	V 9,99
NHL Hockey 96	V34,99
NBA Live 96	V39,99
Pro Pinball the Web	V29,99
Noctropolis Classics	V 9,99
Panzer General 2 WIN	A34,99
Rayman	A34,99
Star Trek A Final Unity	V39,99
Time Gate	A24,99
Teamchef	V27,99
Tilt	V24,99
Wing Commander 4	V54,99

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten.
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichenab!
Bestellannnahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.30 Uhr
Fordern Sie noch heute **kostenlos und unverbindlich** unseren aktuellen Katalog an. **Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks undHardwarezubehör.**

Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

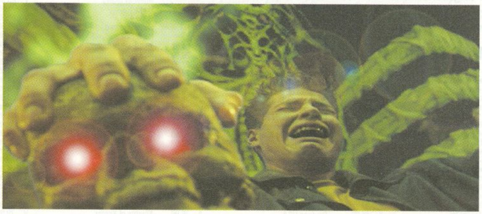
Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

Adventure für Fortgeschrittene

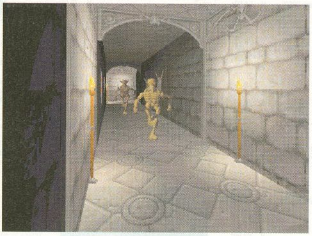
REALMS OF THE HAUNTING

Ohne 3D, Videos und Actioneinlagen scheint seit einiger Zeit im Adventure-Genre nichts mehr zu gehen. Auf vier CDs verbreiten dämonische Monster beim Spieler von »Realms of the Haunting« Angst und Schrecken.

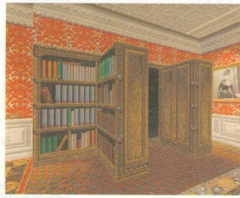


Gebranntes Kind: In dieser Videosequenz werden Symbole in Adams Handinnenflächen gebrannt.

Ein Abenteurerleben hat so seine Härten: Adam Randall, in dessen Rolle Sie im Action-Adventure »Realms of the Haunting« schlüpfen, wird von immer wiederkehrenden Albträumen geplagt. Dann stirbt zu allem Überfluß noch sein Vater. Dieser hinterläßt ihm unter anderem eine Schachtel mysteriösen Inhalts, die er durch einen persönlichen Boten seinem Sohn überbringen läßt. Jene Hinterlassenschaft lockt Adam in ein scheinbar unbewohntes Landhaus. Neugierig wie der Junge nun mal ist, macht er sich gleich daran, das Gemäuer zu erforschen und kommt schnell dahinter, daß hier nicht alles mit rechten Dingen zugeht.



Ein Gegner kommt in den Realms selten allein.



Mit dem Betreten der Dungeons durch diesen Eingang geht der Ärger erst richtig los.

Sie bewegen sich wie in einem Action-Game durchs 3D-Haus, das Sie aus der Sicht des Hauptdarstellers sehen. Seine Aktivitäten (gehen, rennen, springen, kriechen, rauf- und runterschauen, Objekte manipulieren und sammeln) steuern Sie per Tastatur, kombiniert mit der Maus.

Der Cursor nimmt an bestimmten Punkten der Super-VGA-Grafik verschiedene Farben an, die auf jeweils mögliche Aktionen hinweisen. Färbt er sich blau, sind Sie noch zu weit entfernt. Ein Augapfel deutet vorhandene Informationen an. Grün hingegen verheißt Mitnehm- oder Manipulierbares und bei Rot wird es zerstörerisch, da dürfen Sie draufschlagen oder -schießen. Das wird auf Adams Erkundungsgang ziemlich häufig nötig. Alles sollte unmittelbar und gezielt geschehen, wenn Ihnen Ihr Heldenleben lieb ist. Zwar verträgt der junge Abenteurer schon ein paar feindliche Hiebe, aber allzu lange sollte man seine Gesundheit nicht strapazieren. Der eingeblendete Energiebalken leidet unübersehbar, wenn die urplötzlich auftauchenden Feinde nicht gemieden oder schnell genug eliminiert werden. Ist die Energie aufgebraucht, müssen Sie von vorne anfangen oder einen vorher (hoffentlich) gesicherten Spielstand laden. Je weiter der Held sich im zwanzig Kapitel währenden Abenteuer vorkämpft, desto aggressiver werden die Feinde. Über zwanzig verschiedenen Typen von Widersachern steht er gegenüber. Einige davon haben ein eher menschliches Äußeres, andere sind dämonischen Ursprungs oder sogar Maschinen. Gelegentlich gelingt Adam mal die Flucht vor seinen Gegnern, die ihn, wenn überhaupt, meist nur ein Stück weit verfolgen. Aber von selbst erholen



MONIKA STOSCHEK ★★★

Das ist schon eine eigenartige Mischung, die uns Gremlin hier präsentiert. Der Wechsel zwischen 3D-Darstellung und Videosequenzen ist nicht unproblematisch, da es leicht zu Brüchen im Spielfluß kommen kann und somit die Atmosphäre leidet. Dennoch vermag das apokalyptische Abenteuer um Ritter und Dämonen eine Zeit lang zu fesseln. Das düstere Ambiente der Filmsequenzen und die recht flüssige Grafik im soliden Actionteil haben durchaus ihren Reiz. Die Rätseldichte geht soweit o.k. Die wirklich umständliche Bedienung schmälert das Vergnügen jedoch. Da war selbst das Vodoo-Puppen-Menü aus Normality noch benutzerfreundlich gegen diese Zumutung eines Interfaces. Was bitte sollen vier verschiedene Abteilungen für Objekte bringen? Für diese Art »Übersicht« braucht man ein extrem gutes Gedächtnis und muß sich den Ordnungssinn der Programmierer aneignen. Außerdem mag ich keinen Helden, der seine Knarre von sich aus wegsteckt, wenn ich es noch gar nicht will. Ein paar Fläschchen Heiltrank mehr hätten nicht geschadet, denn das realistische Nachladen der Waffen läßt Randall jr. schnell zum Opfer der starken Feinde werden. Trotzdem sollten vor allem Fortgeschrittene diese Mixtur ruhig mal probieren. Wohl bekomm's!

kann er sich von einmal erlittenem Kräfteverlust nicht. Nur Fläschchen mit Heiltränken ermöglichen ein Auffrischen der Energie. Sie sind allerdings sehr rar.

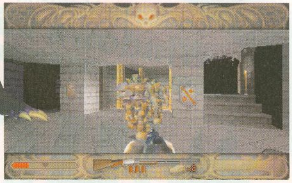
Zur Verteidigung müssen erstmal die Heldenfäuste reichen, bis als erstes ein Colt und später andere der insgesamt 15 möglichen Waffen samt Munition gefunden sind. Für besonders brenzlige Situationen wurde eine Quicksave-Option spendiert; ansonsten können Sie einen der neun Speicherplätze nutzen. Irgendwann einmal geht es von den Wohnräumen in Dungeon-artige Gänge hinab, die in ihrer Gestaltung ein wenig an die aus »Hexen« erinnern. Entsprechend befinden sich hier dann auch die unvermeidlichen Hebel, Sarkophage, Kammern und Kisten, die darauf warten, inspiziert zu werden. In letzteren finden sich meist nützliche Dinge. Für die Benutzung gesammelter Objekte gibt es zwei Modi: Im Normalmodus müssen Sie Benötigtes selbst aus dem Inhaltsverzeichnis hervorkramen und in die rechte Hand des Charakters legen.

Im leichten Modus wird es hingegen an Ort und Stelle automatisch bereitgestellt. Das Inventar zeigt nicht alle Besitztümer auf einmal, sondern ist in mehrere Fächer unterteilt. So finden sich beispielsweise Bücher und Schriftstücke in einem Slot, die Waffen und Munition in einem anderen. Zwei weitere Abteilungen enthalten die magischen und die Gebrauchsgegenstände. Bei manchen Puzzles müssen Sie auch zwei Objekte kombinieren. Aufgrund der umfangreichen Story ist deren Lösung nicht immer ganz einfach, auch wenn es meistens um den üblichen Einsatz von Fundstücken geht. Bestimmte Schlüsselaktionen starten längere Videosequenzen, bei denen Adam Randall selbst zu sehen ist und der ansonsten eher redefaule automatisch mit anderen kommuniziert.



Adam findet eine sehr mächtige magische Waffe: den Feuerballstab.



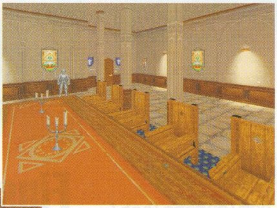


An diesem Ort werden automatische Kampfritter generiert. Die Auflösung beträgt hier 320 mal 200 Bildpunke.

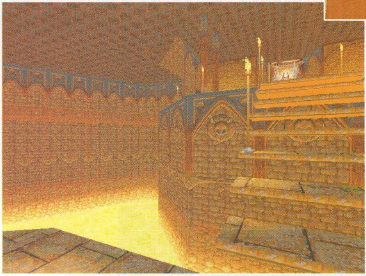
Ab und zu dürfen Sie in Multiple-choice-Manier wählen, was die Spielfigur in dieser Situation tun oder sagen soll. Zu manchen Stationen und Charakteren erscheint ein Icon im Inventar, über das anschließend zusätzliche Informationen abgerufen werden können. Die abschaltbaren Texteinblendungen erfolgen wie die Sprachausgabe in Englisch. Wer hier nicht allzu firm ist, sollte lieber die geplante deutsche Version abwarten. Die verwendete Grafik-Engine ähnelt übrigens derjenigen, die in »Normality Inc.« zum Einsatz kam, wurde aber dennoch ganz neu progammiert. Sie erlaubt beispielsweise das »Parken« komplexer Texturen im Speicher, bis sie gebraucht werden. So wurde versucht, das Spiel möglichst schnell werden zu lassen. Außerdem stehen mehrere Auflösungen zur Auswahl. (ms)



Das Inventar ist in mehrere Fächer unterteilt, jedes Objekt heranzoombar.



Dieser »Ritter« tut unserem Helden ausnahmsweise mal nichts.



Lava darf in der Unterwelt natürlich nicht fehlen.

REALMS OF THE HAUNTING

Hersteller:	Gremlin Interactive	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

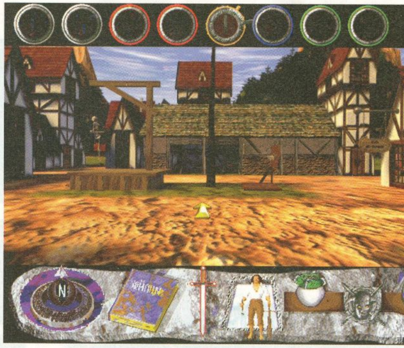
PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★


SideWinder™ game pad
Microsoft
• Die Power programmierbarer Buttonkombinationen und die Herausforderung, mit bis zu vier Gegnern gleichzeitig spielen zu können
SideWinder™ 3D Pro
Microsoft
• Der digitale Joystick mit 3D-Griffrotation für tödliche Präzision
Flight Simulator®
Microsoft
• Realistischer wird's nicht mehr – die beste Methode, die Spannung und Herausforderung im Cockpit eines Flugpiloten zu erleben
Microsoft Flight Simulator for Windows 95
As Real As It Gets
THE EXTREME 3-D SPORT OF THE FUTURE
HYPER BLADE
Microsoft
MONSTER TRUCK MADNESS
Down & Dirty Racing!
Monster Truck Madness™
Microsoft
• Der radikale Rennsimulator, der euch in die wilde Hochgeschwindigkeitswelt der Monstertrucks einführt, wo Dreck fliegt und Autos zur Seite gerammt werden
MechWarrior® 2:Mercenaries™
Activision
• Die völlig neue Folge des Bestsellers MechWarrior 2. 3D-Kampfsimulationen, noch einen Kick besser
NBA® Full Court Press™
Microsoft
• Dieses Basketballspiel fühlt sich so real und intensiv an, daß euch der Schweiß tropft
MECHWARRIOR 2
MERCENARIES
ACTIVISION
Hyperblade™
Activision
• Erlebt in diesem 3D-Sport der Zukunft den Hochgeschwindigkeits-Nervenkitzel des extremen Skating, kombiniert mit harten Kampfmanövern
AZRAEL'S TEAR
War Wind™ Mindscape
• Eine epische Schlacht für Wiedervereinigung und Freiheit über Vorherrschaft, Befreiung und Rache
WAR WIND
Lord of the Realms II™
Sierra
• Ein außergewöhnliches Strategie- und Action-Spiel, das im England des 13.Jahrhunderts spielt
Azrael's Tear™
Mindscape
• Ein einzigartiges 3D-Abenteuer-Rollenspiel in Echtzeit
Rama™ Sierra
• Das ultimative Sci-Fi Abenteuerspiel mit Autor Arthur C. Clarke als Hauptdarsteller
Spiele, die ihr je unter den Fingern hattet.
Destruction Derby™ II
Psygnosis
• Neu lackiert, neu aufgebaut und in neuer Form auf der Szene: Destruction Derby 2 bietet einen Kollisionskurs des Chaos, der Knautschzonen, rücksichtsloser Unfallflucht und actiongeladenen Gemetzels
DiscWorld® II: Missing Presumed...!?
Psygnosis
• Der unfähige Zauberer Rincewind übernimmt in diesen irren Zeichentrickszenarien die Rolle des Todes
MINDSCAPE®
SIERRA®
Microsoft
PSYGNOSIS
SEGA PC
ACTIVISION
ocean
Microsoft, Windows, das Hot Game-Logo, DirectX, MS-DOS, Flight Simulator, Monster Truck Madness, Deadly Tide und SideWinder sind in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen hier aufgeführten Marken- oder Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer entsprechenden Eigentümer und hiermit als solche ausgewiesen.

NEMESIS: THE WIZARDRY ADVENTURE



Das Dörfchen Galican ist der Dreh- und Angelpunkt des ganzen Spiels. Von hier aus lassen sich die meisten Gewölbe direkt erreichen.

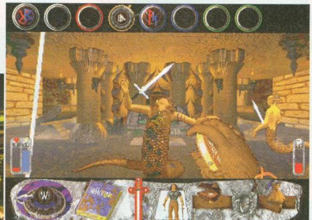
Weihnachten steht vor der Tür, und kein ernsthaftes Rollenspiel ist in Sicht. Damit Sie die langen Winternächte nicht mit der Freundin verbringen müssen, werden Sie von Sir-Tech auf die Suche nach sieben Talismanen geschickt.

Neben der altehrwürdigen »Ultima«-Reihe gehören die »Wizardry«-Rollenspiele zu den ältesten Genrevertretern überhaupt. Und während alle Welt auf Teil acht der Erfolgssaga wartet, öffnet Sir-Tech die hauseigenen Gewölbe für ein Intermezzo. »Nemesis: The Wizardry Adventure« setzt Sie im verschlafenen Dörfchen Galican ab. Dort trifft der Spieler auf den Magier Rian. Während Sie noch das Intro betrachten, wird Ihr digitales Ich von einem Untier angegriffen und wäre wahrscheinlich auch getötet worden, hätte der beherzte Zauberkundige nicht eingegriffen. Von ihm erfahren Sie, daß sich eine dunkle Macht an Ihre Fersen geheftet hat. Abhilfe soll ein Crashkurs in Magie schaffen, den Sie gleich im Keller des Gelehrten absolvieren und das erste Rätsel im Spiel darstellt. Dazu müssen die vier Grundelemente der Zauberei Wasser, Erde, Feuer und Luft in der richtigen Reihenfolge aktiviert werden. Zur Belohnung gibt es dafür gleich zwei von 16 Zaubersprüchen, mit denen sich der Held aufmacht, das Rätsel um den Angriff zu lösen. Schon bald stößt er dabei auf die Legende um sieben verschollene Talismane. Diese Kleinode zu finden, beschäftigt Sie den größten Teil des Spiels. Genreüblich liegen die nicht einfach so in der Gegend herum, sondern sind über sieben Gewölbe verteilt. Doch bevor Sie sich auf Wanderschaft durch die Unterwelt machen, sollten Sie sich im Dorf mit Waffen und Rüstungen versorgen. Dazu durchsuchen Sie so viele Häuser wie möglich, lernen eine gelenkige Waffenschmiedin kennen und statten einem hilfsbereiten Pfarrer einen höflichen Besuch ab.



Die meiste Zeit verbringt man in Gewölben. Die sind nicht nur von Monstern bevölkert, sondern beheimaten auch seltsame Apparaturen.

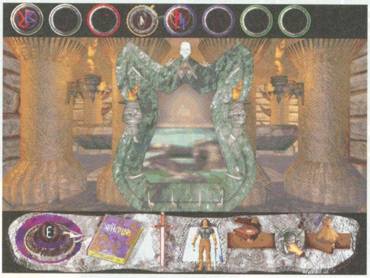
Doch eher als Ihnen lieb sein dürfte, begegnen Ihnen erheblich weniger gesellige Zeitgenossen. Schon auf dem Weg zur ersten Spur kommt es zum Kampf. Taucht urplötzlich vor Ihren Augen ein Monster auf, schalten Sie per Leertaste in den Angriffsmodus und beharken den Gegner in Echtzeit. Dabei entspricht jede Maustaste einer Hand, deren Trefferbereich über ein Zielfadenkreuz anvisiert wird. Will man zaubern, aktivieren Sie den Spruch ebenfalls per Mausklick, wobei sich jedoch ein magisches Amulett in einer Hand befinden muß. Je länger man die entsprechende Taste gedrückt hält, desto kräftiger fällt der Spruch aus. Dabei setzt lediglich die verfügbare magische Energie des Helden der Intensität Grenzen. Doch die füllt sich, genauso wie verlorengegangene Trefferpunkte, im Laufe der Zeit wieder auf. Etwas schneller kann man sich mit Stärketränken heilen, die unterwegs immer wieder gefunden werden. Wichtigere Gegenstände wie Schlüssel oder bessere Waffen erhält man erst, wenn diverse Unteraufgaben gelöst sind. Jedes Gewölbe beherbergt gleich mehrere davon. Zu Beginn stehen noch die Kombinationsschlösser widerborstiger Schatztru-



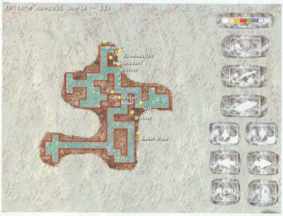
▲ Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen.



ES wirft so viele Fragen auf, daß selbst Allwissende anfangen zu zweifeln.
VOM AUTOR DES BESTSELLERS „2001 - ODYSSEE IM WELTRAUM“
© 1996 and ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Windows is a registered trademark of the Microsoft Corporation.
Rendezvous im WELTRAUM
ES KOMMT ZUR ERDE. WAS WILL ES VON UNS? IST IHM DIE MENSCHHEIT EGAL? WIRD ES UNSER SCHICKSAL BESTIMMEN? FINDEN SIE ES HERAUS!
Direkt inspiriert durch die legendären Bücher von Arthur C. Clarke und Gentry Lee hinterfragt RENDEZVOUS IM WELTRAUM das egozentrische Weltbild, nach dem es außer uns kein Leben im Weltraum gibt. Ihre Aufgabe ist es nicht, die Menschheit zu retten – das wäre zu einfach! Genießen Sie eine fantastische Story mit Videosequenzen, begleitet von hervorragenden Soundtracks, sowie über 3.000 Hintergrundgrafiken und 3-D-Figuren.
DIE LÖSUNG LIEGT AUF DER HAND ... SIE MÜSSEN SIE NUR FINDEN!
PC CD ROM - DOS & WINDOWS® 95
KOSTENLOSE SIERRA-KATALOG-CD-ROM
SIERRA COKTEL Deutschland, Robert-Bosch-Str. 32, D-63303 Dreieich
Name:
Vorname:
Straße:
PLZ/Ort:
RAM1105D
SIERRA®



Spieglein, Spieglein ... Wer hier eine Frage richtig beantwortet, erhält gleich zwei wichtige Gegenstände.



Auf der automatisch mitgezeichneten Karte dürfen Sie markante Punkte eintragen.

hen auf der Tagesordnung. Doch schon bald stellen schnell verwelkende Pflanzenschlüssel und fallenbewehrte Mördergruben höhere Anforderungen an den Scharfsinn des Helden. Und ein verfluchtes Schwert fordert seinen Meister in spe sogar zu einem Duell heraus, wenn es nicht richtig angewendet wird. Manchmal hilft aber auch rohe Gewalt nicht weiter. So offenbart ein höflicher Spiegel sein Geheimnis erst nach der richtigen Beantwortung einer kniffligen Quizfrage, um dann in tausend Stücke zu zerspringen. Einige Rätsel sind weniger mit Geist, denn mit gutem Timing zu lösen. Spätestens wenn Sie einen Knochen als Sperre in einem gefräßigen Totenmaul plazieren müssen, ist ein gutes Gefühl für den passenden Moment von Nöten.

Wie es sich für ein richtiges Rollenspiel gehört, verfügt unser Alter Ego über verschiedene Charakterwerte wie Gesundheit, Energie, Stärke, Zauberkraft und Ausdauer. Diese verbessern sich im Laufe der Zeit je nach Kampferfolg, wobei vor allem die Energie für magische Sprüche und die Anzahl der Lebenspunkte von besonderer Bedeutung sind. Daneben wirken sich Werte für die Gewandtheit, mit der er bestimmte Waffen führen kann auf sein weiteres Tun aus. Diese lassen sich nur durch intensives Benutzen des jeweiligen Mordinstruments aufpolieren. Präsentiert wird die Reise durch Wälder, Sümpfe und Gruften in SVGA mit 256 Farben, wobei das Geschehen, weitgehend aus der Ich-Perspektive zu sehen ist. Im unteren Bildschirmdrittel läßt sich eine Liste einblenden, die Aufschluß über verbleibende Lebenspunkte und Magievorrat gibt, während im oberen Bereich alle verfügbaren Zaubersprüche abrufbereit sind. Dabei ruckt das Bild bei Vorwärts- oder Rückwärtsbewegungen immer um einen bestimmten Bereich nach. Drehungen nach links und rechts hingegen werden durch sanftes Gleiten eingeleitet. Der Mauszeiger gleicht seine Form den jeweiligen Bedürfnissen an. Um durch die Lande zu wandern, verwandelt er sich in einen Pfeil, Gegenstände und Wände untersucht man über eine Hand. Sonderereignisse lösen vorberechnete Sequenzen aus, in denen der Held auch mal selbst zu beobachten ist. Ebenfalls ist der ganze Kerl zu sehen, wenn man das Inventar beäugt. Dort legen Sie Rüstungen an- und ab und lesen unterwegs gefundene Briefe und Bücher. Zudem lassen sich bis zu vier häufig benutzte Gegenstände auch am Gürtel befestigen. Diese Utensilien können Sie dann ohne den Umweg über das Inventar direkt vom Hauptbildschirm aus anwählen. Wer Probleme bei der Orientierung hat, bekommt Unterstützung durch die automatisch mitgezeichnete Karte. Sollten Sie dann noch ratlos sein, hilft oft ein Blick in ein vom Computer geführtes Tagebuch, worin wichtige Ereignisse und Hinweise zu finden sind. Noch detaillierter geht es im beiliegenden Hinweisbüchlein zu, wo vor allem die ersten Gewölbe ausführlich beschrieben werden. **(mic)**



Im Laufe der Zeit sammelt man zahllose Gegenstände, von denen vier direkt vom Hauptbildschirm aus erreicht werden können.

MICHAEL SCHNELLE ★★★

Auf den neuesten Wizardry-Streich freute ich mich schon, seit ich zum ersten Mal davon gehört habe. Doch schon schnell machte sich Ernüchterung breit. Die Grafik ist eher durchschnittlich, und die Rendersequenzen erscheinen einfach zu künstlich. Vor allem die Animation des Helden wirkt unbeholfen und hölzern. Und auch das unausgegorene Echtzeit-Kampfsystem mutiert schnell zur hektischen Klickorgie. Dafür stimmt das Rätseldesign, wobei mir der rasant alternde Pflanzenschlüssel und das eifersüchtige Schwert, welches keine anderen Waffen neben sich duldet, am besten gefallen haben. Ansonsten verfügt Nemesis über alles, was ein anständiges Rollenspiel benötigt: tiefe Gewölbe und jede Menge Monster. Trotzdem stellen sich etwa ab der Hälfte starke Ermüdungserscheinungen ein. Auf die Dauer fehlen ein paar frische Ideen und eine Story mit mehr Abwechslung. Gerade von Sir-Tech habe ich mir Größeres erwartet. Wenn Sie aber unter Dungeon-Entzug leiden, können Sie trotzdem ein paar Stunden auf Talismanhatz gehen. Experten werden diese aber nach höchstens einer Woche beendet haben.

NEMESIS: THE WIZARDRY ADVENTURE

Hersteller:	Sir-Tech	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★


Das kleine Computer-Lexikon, Folge 367:
online!
hyper-
rechts
hyper-
links
onl(e)ine
search-
engine
router
http:
//www.my-world.de
T-Online:
*neckermann#
http:
//www.neckermann.de
AOL:
Kennwort Neckermann
Neckermann
macht's möglich.

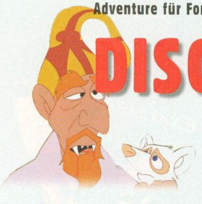

Jetzt im Tonträger-Fachhandel*
Mr. Tom & Got Show presents
WarCraft
The German Mixes
PLUS SPIELBARE DEMOVERSION
Ein Muß für alle WarCraft-Fans —
6 neue Dancetracks mit Originalsamples aus dem Spiel!
Inklusive CD-Extra-Track mit 80 Zusatz-Levels
und spielbarer WarCraft-II-Demo.
erhältlich als Maxi/CD-Maxi
Polydor Bestellnr. 575831-1/-2
Zwei Bestseller in einem.
Strategie-Action in Echtzeit
Medienagentur Fichtner & Meyer, München



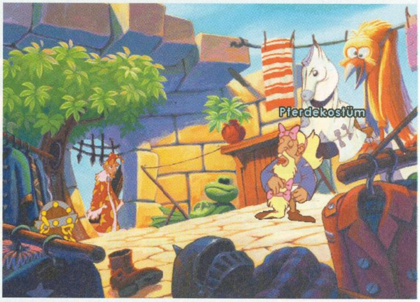
WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS
EXKLUSIV-EDITION
Und noch mehr!
und SVGA-Grafik
ENTHÄLT:
WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS
WARCRAFT II: BEYOND THE DARK PORTA
ZAUBERLEHRBUCH DER MAGIER
ALLE 52 LEVEL-KARTEN AUF 4 POSTERN
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
http://www.blizzard.com

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

DISCWORLD 2

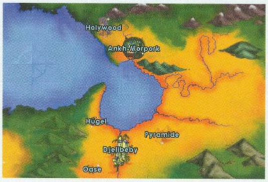


Die Welt ist eine Scheibe – mit dieser einfachen Vorgabe und tonnenweise durchgeknallten Charakteren verdient der schrullige britische Autor Terry Pratchett Millionen. Psygnosis veröffentlicht in diesen Tagen bereits die zweite PC-Umsetzung des chaotischen Fantasy-Erfolgs.

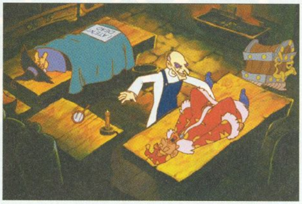


Die hochauflösende Comic-Grafik erweckt die verrückten Charaktere der Scheibenwelt zum Slapstick-Leben.

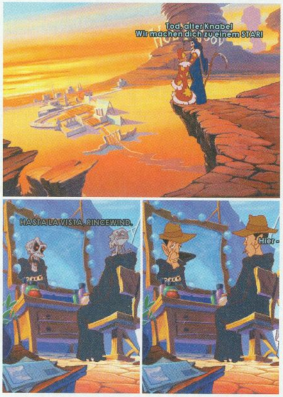
Alles, was es zum Erfolg braucht, scheint ein Name zu sein: Man klebe das Markenzeichen »Discworld« auf eine Programmschachtel, und – schwuppdiwupp – verkauft sich das Ding. Eine solche Sichtweise vergißt allerdings, daß die »Scheibenwelt«-Romane nicht von ungefähr so beliebt geworden sind: Stilsicher veräppelt Autor Terry Pratchett seit mehreren Jahren alle gängigen Klischees der Fantasy-Literatur, läßt selbstzweifelnde Magier auf emanzipierte Hexen treffen und hitzeempfindliche Trolle konfliktscheue Stadtwachen jagen. Waren die ersten Romane des Zyklus noch reine Abfolgen einzelner Gags, rückten in den späteren Bänden immer mehr die jeweilige Geschichte in den Vordergrund. Damit hat die Discworld-Reihe etwas geschafft, von dem die meisten anderen Serien nur träumen können: Sie ist mit der Zeit besser geworden.



Ab dem zweiten Akt ist das Umland von Ankh-Morpork zu erkunden.

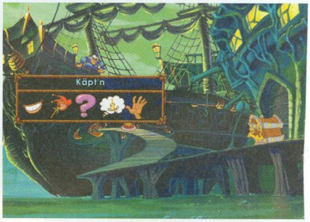


Unser Held muß auch unangenehme Geschehnisse über sich ergehen lassen.



Der mißverstandene Gevatter Tod ist auf der Suche nach einem neuen Image.

Der erste Versuch, die Erfolgsserie für PCs umzusetzen, ist anderthalb Jahre alt. Das Grafik-Adventure war zwar keinesfalls ein schlechtes, aber technisch nicht auf dem neuesten Stand. Inhaltlich hatte die Umsetzung ein großes Problem: Sie war viel zu schwer. Klang das zunächst positiv – wieviele lieblose, in zwei Stunden durchgespielte Konvertierungen hat die Welt schon gesehen – so limitierte es doch den Spielspaß: Wer in der (Spiel-) Vergangenheit einen Schmetterling flattern läßt, um am Tag darauf ein Gewitter zu erzeugen, mit dem wiederum ein Mönch zum Ablegen seiner Robe überredet wird, ist entweder ein findiger Chaos-Theoretiker oder ein verbitterter Normalsterblicher mit starker Sehnsucht nach zugänglicheren Rätseln.



Gespräche werden wieder per Icon-Geklicke absolviert, die deutsche Sprachausgabe ist gut gelungen.

Nun ist der zweite Teil des Computerspiels fertiggestellt, »Discworld 2: Vermutlich vermißt?«. Die Handlung lehnt sich an den Roman »Reaper Man« an, bei dem ein Nachfolger für Tod gesucht wird. Letzterer hat auf der Scheibenwelt das Aussehen eines hochgewachsenen Gerippes mit blau leuchtenden Augen, spricht ausschließlich in Großbuchstaben und sammelt die Seelen Verstorbener ein. Im Spiel verliert Tod durch eine vom Pro-



Die Größe des Inventarfensters darf verändert werden.



Das Ende des ersten Akts: In einem feschen Ritual versuchen die Magier, Tod herbeizurufen.



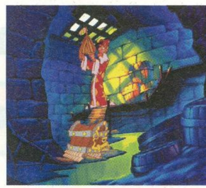


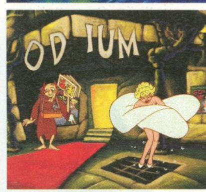


tagonisten ausgelöste Explosion die Lust an seinem Job, was für ein großes Chaos sorgt. Die Einwohner der Fantasy-Stadt Ankh-Morpork sterben zwar weiterhin, aber sie bleiben nicht liegen. Auf die Dauer wird es den Führungskräften der Magiergilde zuviel, bei jedem Spaziergang Untoten und Geistern zu begegnen. Also rufen Sie den armen Rincewind zur Hilfe. Dieser ist feige und überhaupt nicht magiebegabt – beste Voraussetzungen für einen Adventure-Helden. Die Fortsetzung wurde abermals in mehrere Akte eingeteilt; im ersten gilt es, einen Ritus durchzuführen, der Sensenmann aus dem Urlaub zurückruft.

Rincewind als Protagonist, den Tod als wichtiger Handlungsträger, Ankh-Morpork als übelriechender Schauplatz – das kennt man alles schon. Sehr viel bedeutsamere Änderungen sind in Sachen Grafik zu vermerken. Anstelle des pixeligen Äußeren des ersten Teils setzt man auf waschechten Cartoon-Look mit ausgefeilten Animationen. Egal, ob Rincewind mit falschem Vampirgebiß in Großaufnahme eine Maus aussaugt oder einem Kobold in der Totalen per Magnet die Schuhe auszieht: Alles ist »Spielgrafik«. Die diversen Aktionen des wankelmütigen Helden werden in aller Regel auch optisch verdeutlicht, statt einem standardisierten Armwackeln sieht man konkret, was der Pleitenmagier tut, etwa einen Blasebalg bedienen, einen Spiegel erhitzen oder einen Hahn einfangen.

Im Vergleich zum ersten Teil muß man nicht mehr endlos durch scrollende Straßenzüge laufen, sondern kann die meisten Schauplätze gezielt anspringen. Die Bedienung erfolgt vollständig per Maus, eine vielfüßige, den Helden ständig begleitende Truhe dient als Inventar. Bei den Gesprächen gibt es wieder drei allgemeine Icons und, bei Bedarf, spezielle Themen-Sinnbildchen. Zusätzlich ist ein »Gedanken«-Icon enthalten, bei dessen Betätigung der Held laut nachdenkt und den Spieler auf die Lösung eines Puzzles hinweist. Statt des gefürchteten »I can't do that« von Discworld 1 erhält man auch bei Mißerfolgen differenzierte Kommentare, die oft wichtige Tips enthalten. Wiederum finden alle Kapitel in und um Ankh-Morpork statt, mit jedem Akt verändern sich Kleinigkeiten, etwa der Aufenthaltsort einer Person. Oft wird auch ein in Akt 1 nutzloser Gegenstand oder ein Gebäude erst im zweiten oder dritten Part wichtig. Auf der CD befinden sich eine MS-DOS- und eine Windows-Version, die inhaltlich identisch sind. (la)





Per Blasebalg kommt Rincewind an die Glitzerteilchen auf MMs Kleid.

JÖRG LANGER ★★★★

Kränkelte Teil 1 noch an biederer Technik und abwegigem Puzzledesign, hat man beim Nachfolger aufgepaßt. Der bietet zwar immer noch viel Spiel fürs Geld, ist aber zugänglicher und auch von Normalsterblichen zu lösen. Nun mag ich die Pratchett-Bücher sehr, finde den Autoren ganz nett und bin auch Wortwitz im allgemeinen nicht abgeneigt – aber müssen es gleich solch endlose Labereien sein? Zu Beginn des Spiels durfte ich minutenlang betont langsam redenden Zauber-Opas lauschen; nur eine Tasse frischen Kaffees rettete meine Stirn vor häßlichen Tastaturabdrücken. Auch frage ich mich, weshalb man es nicht schafft, Zeichentrickfiguren lippensynchron sprechen zu lassen – andauernd babbeln die Charaktere ohne Ton oder sprechen mit geschlossenem Zeichentrickmund.

Die Rätsel sind schwierig, teils verschroben, aber weit entfernt von den Gehirnschmalz-Überhitzern des ersten Teils. Allerdings muß man sich darüber im Klaren sein, daß Discworld 2 extrem aufs Objektsuchen hinausläuft. Im ersten Akt sind fünf Zutaten zu finden, wozu insgesamt 24 andere Objekte notwendig sind. Um in Akt 2 Ankh-Morpork zu verlassen, braucht man sechs Artikel. Dann soll Tod ein neues Image bekommen – wir zählen sechs Hauptgegenstände, die mittels anderer Dinge zu besorgen sind. Da sind mir »Reise-Adventures« lieber, bei denen ich nicht ständig die alten, wenn auch veränderten Schauplätze abklopfe. Andererseits schafft es Discworld 2 ohne allzu starkes Anbiedern, an den Humorgehalt der Buchvorlage heranzukommen. Darüber freuen sich Fans, Rätselprofis hingegen greifen aufgrund der gehobenen Denksportkost zu.

DISCWORLD 2

Hersteller:	Psygnosis	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ **MONIKA:** ★★★★ **MICHAEL:** ★★★ **ROLAND:** ★★★

JÖRG LANGER: ★★★★


hassen.
Microsoft
SideWinder game pad
Microsoft
SideWinder 3D Pro
Microsoft

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

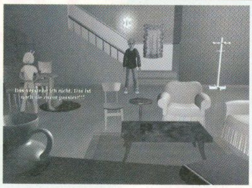
DIE FÜNFTE DIMENSION

Ein Wunschtraum aufgeweckter Enkelkinder wird im Erstlingswerk israelischer Programmierer wahr: In »Die fünfte Dimension« beamt sich ein Junge mittels Maschine durchs Abenteuer.

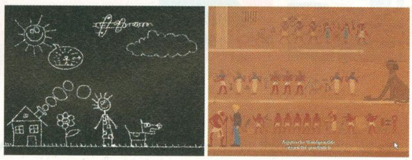


Der Held im Land der Legenden. Rechts unten ist das Inventar.

Für Abenteurer gibt es vielerlei Jobs: Ihrer besteht in diesem Grafikadventure darin, die fünf Bruchstücke von Merlins Zauberstab wiederzufinden. Denn in einem Kampf der Magier ist dieser zerbrochen und in alle möglichen Dimensionen verstreut worden. Damit eine drohende Implosion der Dimension, in der sich die Spielfigur befindet, vermieden und die Ordnung wieder hergestellt werden kann, muß Merlin seinen Zauberstab komplett zurückerhalten. Das alles erfährt der Held nur, weil er neugierig den Speicher seiner Großeltern durchstöbert und eine Dimensionsmaschine findet. Diese kann praktischerweise sprechen und über oben erwähnte Vorkommnisse sowie die Notwendigkeit Ihres Einsatzes informieren. Mit der Apparatur gelangen Sie auch direkt in diverse abgelegene Dimensionen. Die mausgesteuerte Reise führt durch recht verschiedenartige Gegenden in Super-VGA-Grafik. Zu den Stationen gehören unter anderem der Planet Dumloba, eine Sagenwelt oder die Stadt Rapstone. Sie können auch eine Raumstation besuchen oder Protagonist in einer TV-Serie werden. Sogar in zweidimensionale Welten gerät der Held, zum Beispiel in ein Wandgemälde. Rege Sammeltätigkeit füllt wie üblich das Inventar mit brauchbaren Dingen unterschiedlichster Herkunft, die in anderen Dimensionen eingetauscht oder angewendet werden. Die Gespräche mit den dort ansässigen Charakteren laufen vollautomatisch ab, und optional erfolgt Textausgabe. Das Abenteuer verläuft weitgehend gradlinig, wenngleich »Fehlfunktionen« der Dimensionsmaschine gelegentlich für unvorhergesehene Aufenthalte, beispielsweise in einer Kinderzeichnung oder einem Westernduell, sorgen. An den verschiedenen Schauplätzen hilft die jugendliche Hauptfigur den Bewohnern bei der Bewältigung so elementarer Probleme wie allzu langweilige Fernsehshows oder fehlende Dosenöffner. Aus Dankbarkeit erhält er dafür nach und nach die Einzelteile des Zauberstabs zurück, bis dieser wieder voll funktionstüchtig ist. **(ms)**



Selbst auf den Ablauf einer Seifenoper nimmt der Junge Einfluß.



Sogar in zweidimensionale Sphären gerät der Held: von der Strichzeichnung bis zur altägyptischen Wandmalerei.

MONIKA STOSCHEK ★★★

Trotz seiner nicht eben taufrischen Story und Grafik merkt man dieser Dimensionsreise den Enthusiasmus seiner Macher an. Das Spiel ist mit liebevollen, kleinen Details (wie hübscher Musik, zahlreichen Gags und ordentlicher Sprachausgabe) geschmückt, leidet aber unübersehbar an den Kinderkrankheiten eines Erstlingswerks: Die Hotspots für den Cursor sind manchmal gut versteckt. Der Held ist ab und zu recht eigenwillig, so daß es mehrerer beharrlicher Klicks bedarf, bis eine Aktion ausgeführt wird. Da diese gelegentlich ohne Feedback bleibt, muß manchmal erst ein Blick ins Inventar bestätigen, daß das Objekt der Spielerbegierde dort Aufnahme gefunden hat.
Was bringen sofort zugängliche Locations, wenn doch alles in einer bestimmten Reihenfolge gemacht werden muß, die aber nicht unbedingt klar ersichtlich ist? Daß trotz nur zweier CDs beim Dimensionswechsel häufige CD-Wechsel nötig sind, wäre bestimmt vermeidbar. Dafür sind die Lösungen für die Puzzles meist einleuchtend und nicht allzu schwierig ausgefallen, so daß das Abenteuer vor allem unter Kindern und erwachsenen Einsteigern eine geeignete Zielgruppe finden wird.

DIE FÜNFTE DIMENSION

Hersteller:	EIDOS Interactive	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ **JÖRG:** ★★ **MICHAEL:** ★★ **ROLAND:** ★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★

Spiele-Test



FINGER WEG sonst FINGER AB!
KOMPLETT IN DEUTSCH
DAS NEUESTE WERK DER MACHER VON „DAS RÄTSEL DES MASTER LU"
Sie versauen mir meine Proteinbeschaffungsquote nicht! Schließlich kommt bei uns nur 100% intelligenzfreies Menschenfleisch in die Burger. Und bei Ihrem sogenannten Hirn bestehen Sie unsere ausgetüftelten Intelligenztests sowieso nicht.
AUF HERZ UND NIEREN GEPRÜFT
ORION BURGER
SANCTUARY WOODS
EIDOS
PC ACTION GOLD
11/96
4/5
PC Player 12/96
„... mit viel Herzblut und Freude am Detail gestaltet."
Spielspaß 81%
PC Games 12/96
„... sprüht nur so vor Witz ... ein Ideenfeuerwerk, das im Genre so schnell nicht seinesgleichen findet."
Powered by
ENERGY
ORION BURGER
AUCH SIE WERDEN UNS SCHMECKEN
EIDOS INTERACTIVE
PC CD-ROM

Adventure für Einsteiger

THE MUTATION OF J.B.

Vom Bürger zum Burger: Spieler verwandelt sich in ein Schwein, Außerirdische klauen eine Intelligenzmaschine und Spielekäufer suchen Witz und Grafik.

Die Stimmung von Johnny Burger ist auf dem Nullpunkt: Da kommt er für zwei Wochen zu seinem Cousin, und dann ist der Kerl gar nicht da. Statt dessen sucht ihn ein gewisser Professor Foogl, der Johnnys akuten Geldmangel schamlos ausnutzt: 500 Mark für einen Test der frisch entwickelten IQ-Maschine. Doch statt die Intelligenz eines Menschen auf ein Ferkel zu übertragen, mutiert Johnny in ein menschengroßes Schwein. Und da ist noch der Professor weg – den haben grüne Außerirdische gekidnappt, die hinter der Intelligenzmaschine her sind.

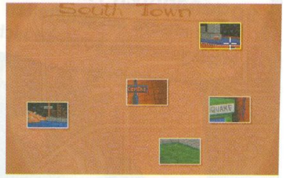


Ein Schwein unter Außerirdischen: Die Spielgrafik ist wirklich so traurig wie in unseren Bildschirmfotos.

In »Mutation of J.B.« will der Spieler also wieder Mensch werden und beißt sich dafür durch typische Adventure-Puzzles durch. In rund 50 Räumen, die jeweils durch einen einzelnen Bildschirm dargestellt werden, sucht J.B. Gegenstände und Gesprächspartner. Fünf Aktionen sind am unteren Bildrand vorgegeben: Untersuchen, Nehmen, Benutzen, Reden und Gehen. Aufgenommene Objekte wandern in ein endloses Inventar, ebenfalls am unteren Bildschirmrand zu sehen. Und noch etwas kennen wir aus unzähligen anderen Adventures: die Multiple-choice-Menüs, mit denen Johnny andere Mitwesen ausfragen darf. Da es aber weder Sackgassen noch lebensbedrohliche Situationen gibt, sind diese Dialog-Klickereien eher eine Belästigung denn echter Spielinhalt.



Rollentausch zum Finale: Statt Johnny steuern Sie jetzt den Alien Skepto (was auch nicht wesentlich komischer wird).



Karg und umständlich: Auf der Karte werden zu bereisende Orte mit einem kryptischen Symbol, aber ohne Text, ausgewiesen.

Im Verlaufe des Spiels deckt J.B. durch ungewöhnliche Zufälle den Plot der Aliens auf und beamt sich auf deren Planeten. Die Packung sprich von »überraschenden Wendungen«, und eine hat die Handlung tatsächlich zu bieten: Gegen Ende muß der Spieler die Rolle des guten Aliens Skepto übernehmen, da J.B. im wahrsten Sinne des Wortes auf Eis liegt.

Mit insgesamt 47 MByte Minimalinstallation verlangt J.B. Ihrer Festplatte einiges ab; dafür gibt es die Musik als CD-Audiotracks. Außerdem sind alle Texte deutsch vertont. Obwohl das Spiel aus Österreich stammt, versuchen die Grafiker verzweifelt, sich einen englischen Touch zu geben, denn die Spielgrafiken zeigen stets englische Wörter – was dem Verständnis der Handlung aber keinen Abbruch tut. **(bs)**

BORIS SCHNEIDER ★★

Fette Beute machen Sie nicht gerade, wenn Ihnen J.B. in den Einkaufskorb flattert: Die VGA-Grafik hat fast schon etwas naives, denn gegenüber einem fünf Jahre alten LucasArts-Titel sieht sie ziemlich kindisch aus. Das gilt auch für die Dialoge, deren Humorfaktor gegen Null tendiert; einzig einige der Spezialanimationen lösen einen echten Gluckser aus. Dafür wirkt das normale Gehen aller Figuren sowie die Mundbewegungen eher lächerlich.

Ein Komplexitätswunder ist die Mutation nun auch nicht geworden; so mancher Raum muß lediglich dazu dienen, dem Spieler einen Gegenstand zu präsentieren. Wo nicht viele Objekte und Verben, da auch nicht viel Auswahl: Ohne Nachdenken klickt man sich einfach durch alle Kombinationen und hat das Spiel in wenigen Sitzungen gelöst. Aber großen Spaß hab' ich dabei wirklich nicht gehabt ...

MUTATION OF J.B.

Hersteller:	neo/Invention	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★

BORIS SCHNEIDER: ★★

Die müssen noch unter'n Baum...



WinSchafkopf

Zocken wie am Stammtisch! Schafkopf, das 'bayerische Nationalspiel' tritt jetzt seinen Siegeszug durch ganz Deutschland an. Mit echter bay'rischer Sprachausgabe, benutzerdefinierbaren Regeln (z.B. Wenz, Geier, Doppeln, Heiraten usw.). Für jeden Spieler sind u.a. einstellbar: · Geschwindigkeit · Akustik und Kartengröße.

ART.NR.CDR3656 **DM 49,95***

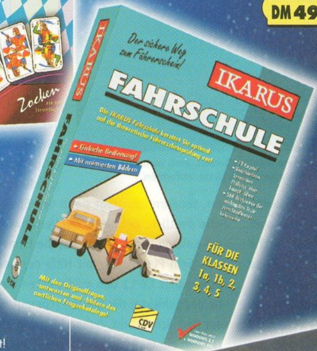
War Diary

Begeben Sie sich in das Korea des 16ten Jahrhunderts und führen Sie Ihre Truppen mit Strategie und Geschick durch historische Schlachten. Bauen Sie Fabriken und Kasernen, um neue Waffen und Soldaten zu produzieren. Das nötige 'Kleingeld' erhalten Sie durch Handel mit Rohstoffen.

- Echtzeitstrategiespiel · 12 Episoden
- Schlachten auf See und Land
- Zahlreiche Charaktere und Objekte



ART.NR.CDR3658 **DM 39,95***



Ikarus Fahrschule

Der Autor von ADAC-FLP legt hier eine völlig neu programmierte Fassung vor. Ikarus Fahrschule bietet verschiedene Lernarten, wie z.B. Prüfung, Wettkampf, Üben etc., ist leicht zu bedienen und für die Führerscheinklassen 1a, 1b, 2, 3, 4 und 5 geeignet!

ART.NR.CDR3657 **DM 49,95***

http://www.cdv.de

* Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH. Preisangaben zuzüglich Porto und Verpackung.

DIG IT!

Dieses witzige Jump&Run-Game wird Sie nicht mehr loslassen! Pumpen Sie Ihre tierischen Gegner auf, bis sie wegfliegen! Und auch im Erdreich gibt's viel zu entdecken.

- insgesamt 85 tolle Level
- 40 Bonus- od. Geheimlevel
- 4 integrierte Mini-Spiele
- 11 Original-Musikstücke



ART.NR.CDR3038 **DM 49,95***



ART.NR.CDR3037 **DM 34,95***

Guten Tag, hier spricht...

Gönnen Sie Ihrem Anrufbeantworter eine Abwechslung und überraschen Sie Ihre Anrufer mit über 60 originellen Parodien bekannter Persönlichkeiten von Andreas Müller! Für PCs und Audio-CD Player geeignet!

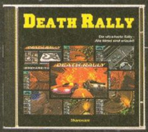
ART.NR.CDR3019 **DM 79,95***

CAVELAND

Die ultimative Zwergensimulation für den anspruchsvollen Spieler!

ENDLICH LIEFERBAR!





Death Rally

(SHAREWARE)

Mit getunten Rennautos müssen Sie den "Blitzkrieg" auf der Straße bestreiten. Kaufen Sie stärkere Motoren, Panzerungen, Waffen und vieles mehr... Death Rally bietet superweiches Scrolling, eine sehr realistische Steuerung und Multiplayer-Funktion!

ART.NR.CDR3048 **DM 9,95***

BESTELL- CDV Software GmbH HOTLINE:

0721/97224-0

FAX: 0721/ 9 72 24-24

*CDV-Artikel finden Sie auch in unseren Ladengeschäften: MEGABYTE Karlsruhe, Karlstr. 17 · MEGABYTE Fachcenter, Am Markt 6, Göttingen

CDV Software GmbH, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe

Adventure für Fortgeschrittene

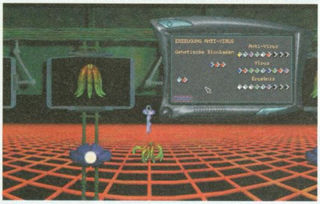
NET: ZONE

Es ist wieder soweit: Ein ebenso genialer wie verrückter Wissenschaftler bedroht die Menschheit mit Computerviren. Im Cyberspace rechnen Sie mit ihm ab.



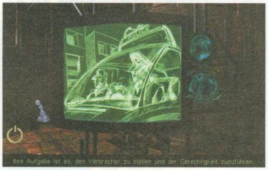
Icons ade: In der Zukunft werden selbst Wartungsprogramme in schönster 3D-Grafik dargestellt.

Mit Virtual Reality ist das so eine Sache: Selbst die teuersten Ausrüstungen sind immer noch meilenweit von den Ansprüchen eines echten Cyberpunks entfernt. Doch Rettung naht: Beim Adventure »Net: Zone« dürfen Sie jetzt schon erfahren, wie die Computerwelt der Zukunft aussieht. Dr. Zel Winters ist seines Zeichens Boß der CYCORP-Corporation, die mit der Erforschung intelligenter Computersysteme Weltruhm erlangt hat. Nun hat sein Sohn durchaus Verständnis, wenn der Papa mal etwas später nach Hause kommt. Da sein Vater aber schon seit über einem Jahr verschwunden ist, geht er der Sache auf den Grund. Nachdem er den Sicherheitscode der Firma geknackt hat, befindet er sich inmitten der virtuellen CYCORP-Welt. An dieser Stelle übernehmen Sie das Kommando. Schon nach kurzer Zeit stoßen Sie auf einen Hilferuf Ihres Vaters: In einer Videobotschaft erzählt er von einer Verschwörung gegen ihn, vielleicht ist er inzwischen schon tot.



Um den Virus aus dem Weg zu räumen, muß man seinen Code per Farbmischung in eine weiße Kette umformen.

Ähnlich wie bei »Zork: Nemesis« präsentiert sich das Spiel in einer 360-Grad-Panorama-Ansicht. Sämtliche Grafiken und Zwischensequenzen wurden trendgerecht gerendert und glänzen dank Hi-Color-Modus in voller Farbenpracht. Per Mausknopf bewegt man sich durch die virtuelle Landschaft. Ihr einziges Hilfsmittel ist ein Gerät namens PDA, mit dem Sie Kontakt zu anderen Programmen aufnehmen. Neben einer Kartenfunktion sind ein E-Mail-Empfänger und eine Notizbuchfunktion eingebaut. Da sich Net: Zone in einem Computer abspielt, braucht es etwas Gewöhnungszeit, bis man sich zurechtfindet. Schutzprogramme werden als Kampfroboter, Viren als garstiggrüne Mutanten dargestellt. Gegenstände steckt man nicht ins Inventar, sondern überträgt sie in den Speicher des PDA. Schon bald wird deutlich, wer hinter der Verschwörung steckt: Walter Sayle, ein Kollege Ihres Vaters, hat die Firmenkontrolle an sich gerissen. Sein Plan ist es, mit Hilfe des neu entwickelten Vorzeigeprogramms CY-11 den mächtigsten Virus der Welt zu schaffen. Da das Schicksal der ganzen (computerabhängigen) Menschheit auf dem Spiel steht, haben Sie noch einen Grund mehr, diesem Treiben ein Ende zu setzen. Natürlich hat Walter vorgesorgt und im ganzen System Fallen und Sperren errichtet. Um sie zu überwinden, müssen etliche Logikpuzzles bewältigt werden. Damit Sie dabei nicht den Mut verlieren, steht für die gemeinsten Stellen eine Hilfefunktion zur Verfügung. Alle Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt, die Sprachausgabe selbst ist in Englsich. **(mk)**



In der Prüfungsabteilung werden in einem Frage- und Antwortspiel Ihr Mut und logisches Denken getestet.

MAGNUS KALKUHL ★★★

Oh weh, USK-Altersfreigabe: geeignet ab 6 Jahre. Nicht, daß in dem Spiel auch nur ein Tropfen Blut fließen würde – aber bei Wortschöpfungen wie »Zygotenkapseln« und »genetische Kodierung der Radix« dürften die Kleinen arge Probleme haben. Mich aber hat vor allem die Steuerung gestört. Von einer virtuellen Welt erwarte ich nicht nur eine schöne Optik, sondern auch Bewegungsfreiheit. Das schrittweise Voranklicken mit der Maus hat schon nach kurzer Zeit gewaltig genervt. Auch die deutsche Übersetzung hat mich nicht vom Hocker gehauen. Das die Sprachausgabe nicht eingedeutscht wurde, ist noch kein großes Problem. Aber man sollte vielleicht keine Leute an ein Spiel lassen, die »Credits« (Mitarbeiter am Spiel) mit »Punkte« übersetzen. Trotz allem ist Net: Zone aber beileibe kein schlechtes Spiel. Die Lawnmower-Man-Atmosphäre kommt gut rüber, die Rätsel passen zum Thema. Besondere Erwähnung verdient auch die gelungene CD-Musik, die stellenweise stark an Mike Oldfield erinnert. Schade, schade, das hätte ein wirklich gutes Spiel werden können.

NET: ZONE

Hersteller:	GameTek	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★★

MAGNUS KALKUHL: ★★★

Adventure für Fortgeschrittene

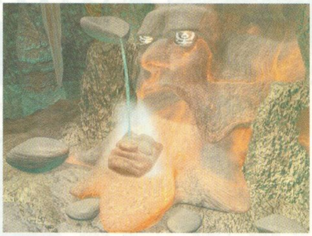
TIMELAPSE

Es gibt Leben nach »Myst« – Newcomer GTE Entertainment zeigt mit »Timelapse«, daß aus dem recht breitgetretenen Genre des Klick-Adventures noch einiges herauszuholen ist.

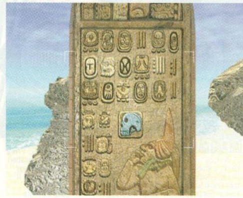


Verschollen in der Vergangenheit – die Tempel in der Maya-Stadt verbergen manche Überraschung.

Anrufbeantworter sind eine praktische Erfindung. Wahlweise blockieren sie eingehende Telefonate von Schwiegermutter und Finanzbehörde oder geben tatsächlich Auskunft, warum man gerade nicht selbst zum Hörer greifen kann. So drücken Sie in »Timelapse« eines Abends nach einem langen Tag im Büro schon fast automatisch auf den rot blinkenden Wiedergabeknopf, als Sie eine bekannte Stimme aufhorchen läßt: Ihr langjähriger Freund Alexander Nichols, Professor für Archäologie, hat Ihnen vor ein paar Minuten eine Nachricht hinterlassen. In schnellen, abgehackten Sätzen berichtet er, daß er auf den Osterinseln eine angeblich außerirdische Apparatur entdeckt hat. Vermutlich handelte es sich um ein Zeitportal, und Alex bittet Sie um Hilfe bei dessen Erforschung. Merkwürdig, denn eigentlich ist doch Atlantis das Fachgebiet Ihres Freundes. Er ist schon seit 20 Jahren auf der Suche nach dem versunkenen Kontinent. Durch dessen Entdeckung will Nichols beweisen, daß es eine Verbindung zwischen den Kulturen der Ägypter, der Anasazi, der Maya und der Bewohner der Osterinseln gegeben hat. Seine Theorien wurden bislang von allen Kollegen belächelt, was ihn nur noch fanatischer gemacht hat. Nach kurzem Überlegen buchen Sie einen Flug zu den Osterinseln, um zu sehen, was es wirklich mit der Maschine auf sich hat.



Die Lavagesichter öffnen den Zugang zum Zeitportal auf den Osterinseln.



Mit der Kamera dürfen Sie alles fotografieren, was Ihnen vor die Linse kommt.

Dort angekommen finden Sie Alex' Lager verlassen vor. Nur eine Kamera sowie das Tagebuch Ihres Freundes liegen hingeworfen zwischen zwei Statuen auf dem Boden. Im Tagebuch lesen Sie, daß Alex mit einem alten Schamanen einen Rongorongo-Stein entziffert hat, der den Schlüssel zum Portal enthält.

In der Nähe des Camps entdecken Sie einen Höhleneingang, der Sie zum Zeittor führt. In der Tat erinnern die Symbole darauf an die drei Kulturen aus Professor Nichols' Tagebuch, ein weiteres steht für Atlantis, das Bedeutung des fünften bleibt verborgen.



In Ägypten müssen Sie vor einer Flußfahrt zunächst das Tor der Anlegestelle öffnen.

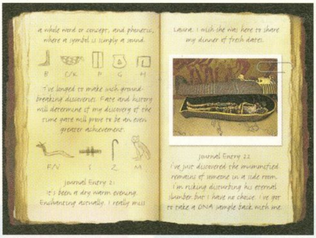
ROLAND AUSTINAT ★★★★

Das Richtige für lange Winterabende: Mit dem ersten Schnee kam Timelapse. Das Abenteuer macht wirklich Spaß, und da habe ich es mir dann auch schon mal mit einer Kanne Tee bis nachts um halb zwei vor dem PC gemütlich gemacht. GTE hat seine Hausaufgaben gemacht: Wo viele Möchtegern-Mysts nur schöne Bildchen und seichte Rätsel vorweisen können, bringt Timelapse eine perfekte Mischung aus Fakt und Fiktion. Da dürfen die Akte-X-erprobten Anasazi genausowenig wie die Osterinseln und das versunkene Atlantis fehlen, Orte, an denen sich schon illustre Leute wie Robert Ripley und Henry Jones jr. getummelt haben.

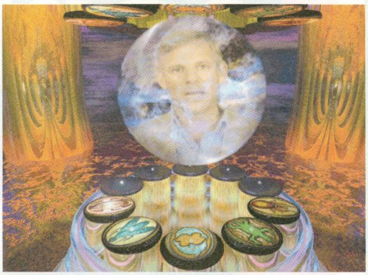
Schade, jedoch realistisch: Es darf nur jeweils eine Welt angegangen werden. Zwar steht Ihnen die Reihenfolge frei, aber das heißt auch, daß Sie sich im Falle mentaler Umneblung bei einem Puzzle nicht in eine andere Welt verflüchtigen dürfen. Dafür entschädigen die Speichermöglichkeiten selbst während der durchweg logischen und ohne geistige Drahtseilakte zu lösenden Rätsel. Timelapse ist beileibe kein klassisches Adventure Marke LucasArts, aber wenn Ihnen intelligente Unterhaltung à la Myst gefallen hat, werden Sie dieses Spiel lieben.

Spiele-Test

Plötzlich erscheint Alex' Gesicht im Portal: In einer Aufzeichnung erfahren Sie, daß er in den Welten auf der anderen Seite gefangen ist. Er bittet Sie, ihm zu Hilfe zu kommen. Also auf nach Ägypten, Nord- und Südamerika! In allen drei Regionen treffen Sie keine Menschenseele – es muß sich unmittelbar vor Ihrer Ankunft etwas merkwürdiges ereignet haben. Mit diesem Kunstgriff wird auch gleichzeitig eine Interaktion mit anderen Charakteren verhindert, wodurch die Szenerie einen Hauch von Sterilität erhält. Diese Nüchternheit wird durch etliche Punkte wettgemacht. Optisch und akustisch ist jede Umgebung ein wahrer Genuß. Jede Aktion wird durch butterweiche Animationen und passende Geräusche dargestellt. Zu anderen Orten wird übergeblendet oder gescrollt. Die Hintergrundmusik paßt sich an jede Örtlichkeit an: Im Canyonland wehen indianische Töne durch die Luft, in einem Tempel wogen düstere Trommelrhythmen umher. Nur die Videos fallen etwas ab: Die Sprache hängt den Lippen ein paar Sekunden hinterher. Durch die Kamera kommt ein neues Element ins Spiel, und die verschleierten Tips im Tagebuch sind Gold wert. Dabei muß im Spiel weniger als beispielsweise in »Myst« gelesen werden.



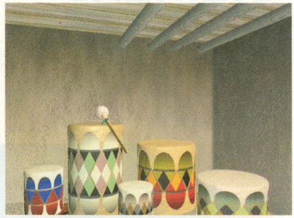
Professor Nichols' Tagebuch enthält offene, aber auch versteckte Tips.



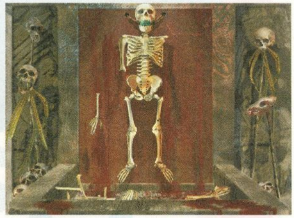
Steve Martin? Nein, Ihr Freund Alexander Nichols, gefangen in der Vergangenheit.

Sie durchforschen alle Winkel der drei Welten, immer auf der Suche nach Ihrem Freund. Gelegentlich darf ein Gegenstand aufgenommen und später wieder eingesetzt werden, beispielsweise Streichhölzer zum Entzünden einer Lampe. Sie müssen etliche kleine und große Schalter umlegen, die verborgene Geheimgänge öffnen und uralte Mechanismen aktivieren, oder kleine Spiele und Geschicklichkeitstests absolvieren. Ein Beispiel: In der Welt der Maya sind vier Tempel zunächst verschlossen. In einem fünften finden Sie jedoch einige gleichmäßig angeordnete Steinblöcke, die sich zudem in die Wand hineindrücken lassen. Moment, die haben Sie doch schon einmal gesehen – in Alex' Tagebuch! Jeder Stein entspricht einer Zahl, und Sie müssen mit den Steinen eine kleine Rechenaufgabe lösen. Dadurch wird ein Mechanismus in Gang gesetzt: Auf den Stelen können Figuren bewegt werden, die ihrerseits wieder drei Figuren hervorstehen lassen. Von diesen machen Sie am besten ein Foto und kehren in die Pyramide zurück. Denn dort hängt ein Kalender der Maya an der Wand, auf dessen drei Rädern sich die Symbole wiederfinden. Jede erfolgreich dort eingestellte Kombination öffnet einen weiteren Tempel, in dessen Inneren neue Aufgaben und Informationen auf Sie warten. Bei diesen und ähnlichen Aktionen verändert sich der Mauszeiger in eine Hand, so daß Sie nichts übersehen können.

Dann und wann sehen Sie die Projektion eines Einheimischen auf einer Wand, der Ihnen Auskunft über die Geschehnisse gibt. Außerdem ist Ihnen eine geheimnisvolle Figur auf den Fersen und kommentiert ab und an Ihr Vorgehen. Die Hintergrundgeschichte entwickelt sich behutsam weiter. In allen drei Welten stoßen Sie auf genetisches Material, das nur zum Teil menschlichen Ursprungs ist. Schließlich kommen Sie nach Atlantis und entdecken den fehlenden Zusammenhang: Die Atlanter sind ursprünglich Abkömmlinge einer außerirdischen Rasse, die im Andromeda-System beheimatet ist. Wie sie auf die Erde gekommen sind, was sie dort angestellt haben, und warum etliche Kulturen so plötzlich ausgestorben sind, wird hier ebenso erklärt wie das Geheimnis des fünften Symbols am Zeitportal. (ra)



Im verlassenen Anasazi-Dorf müssen Sie als Schlagzeuger aktiv werden.



Dry bones dance: Dieser etwas bleiche Zeitgenosse muß richtig zusammengesetzt werden.

TIMELAPSE

Hersteller:	GTE Entertainment	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

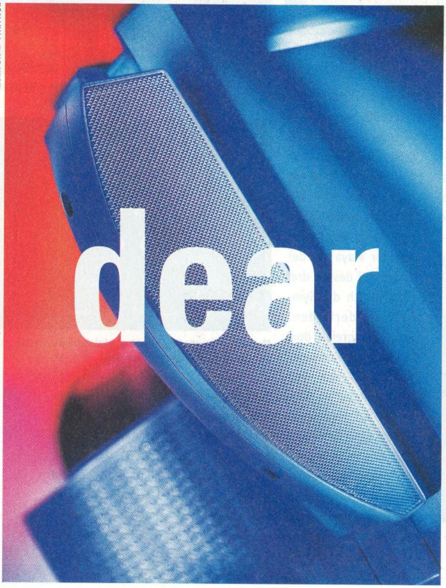
PC PLAYER PERSONALITY

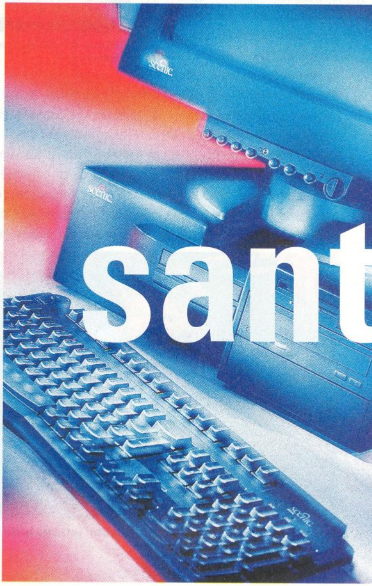
BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★★

SIEMENS NIXDORF

REMPEN & PARTNER





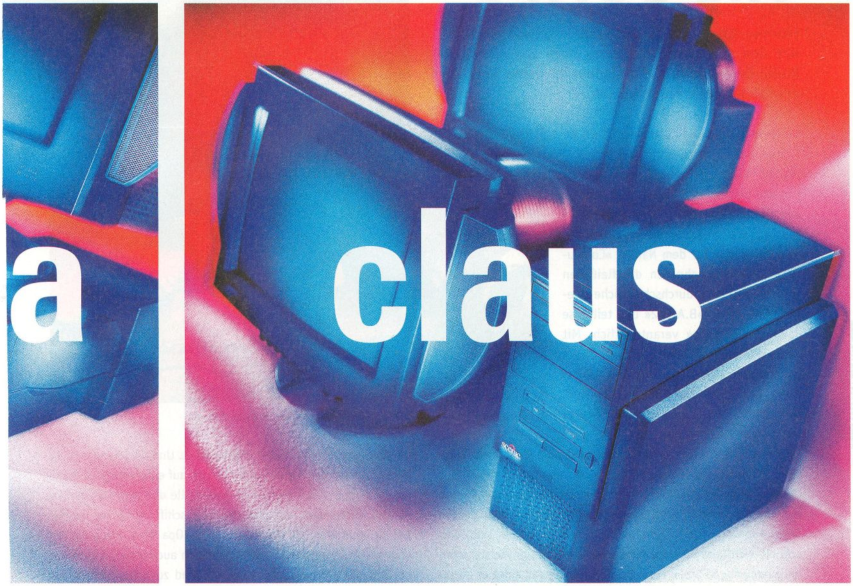
Vom Tannenwalde steigen Düfte und hauchen durch die Winterlüfte. Also schauen wir doch einmal, was sich die Buben und Mädels dieses Jahr so alles wünschen. Etwa Petra und Johannes:

Dies schrieb die Petra: „Lieber Weihnachtsmann, ich wünsche mir von Dir ein Multimedium. Am besten einen SCENIC PD Basic. Der hat nicht nur einen Pentium® Prozessor 133 und ein 8fach CD-ROM-Laufwerk – sondern ist auch blau. Und kostet nur 2.199 Mark*.

Oder noch viel besser: Ich wünsche mir einen SCENIC PD mit Pentium® Prozessor 200. Das wäre sehr stark, Deine Petra!"

intel inside
pentium® PROCESSOR

Siemens Nixdorf:



Und dies schrieb der Johannes: „Lieber Weihnachtsmann, bring mir doch bitte den SCENIC PT. Ob in Weiß oder Anthrazit – egal. Hauptsache Du schaust, ob es nicht auch für den stärkeren SCENIC PT mit Pentium® Prozessor 200 reicht. Danke Dir, Dein Johannes.

PS: Ob Du das Multimedia eXtension Board für schlappe 399 Mark* findest? Mit diesem Zusatz könnte ich dann sogar fernsehen."

Für die Weihnachtsmänner, die mehr Informationen brauchen: http://www.scenic.de oder Telefon 0180/5 21 11 33 bzw. 08 21/8 04-36 80. Oder aber direkt bei Ihrem Händler.

scenic.
DAS MULTIMEDIUM

* unverbindliche Preisempfehlung (SCENIC PD Basic ohne Monitor)

User Centered Computing

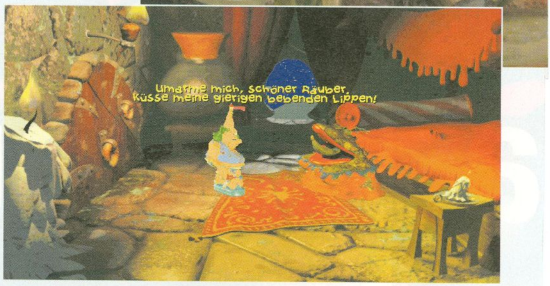
Adventure für Fortgeschrittene

DOWN IN THE DUMPS



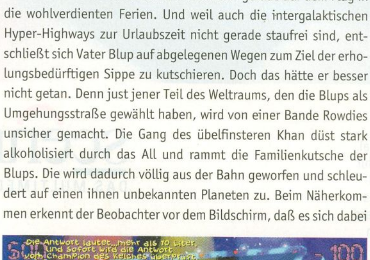
Elternverbände und die Bundesprüfstelle fordern endlich den sauberen Bildschirm. Doch das schert die Haiku Studios wenig. Sie siedeln ihr neues Abenteuerspiel auf einer Müllkippe an.

Computerspiele aus Frankreich sind für ihre bestechende Grafik bekannt und beliebt. Allerdings trat bei aller optischer Brillanz oftmals der Spielwitz zu weit in den Hintergrund. Mit diesem Manko hatten auch die Entwickler der Haiku Studios zu kämpfen. Unter dem Namen »Computer's Dream« zeichneten die fleißigen Franzosen für eher durchschnittliche Spiele wie »B.A.T.«, »B.A.T. 2« und teilweise auch »Mega Race« verantwortlich. Mit neuem Firmennamen und taufrischem Elan präsentieren sie ihr neuestes Werk »Down in the Dumps« und wollen beweisen, daß sich schöne Optik und cleveres Design nicht ausschließen müssen.



Auf den Spuren Robin Hoods. Vater Blup muß Prinzessin Marianne küssen.

Im Mittelpunkt des Geschehens steht die Familie Blup. Dieser muntere, ein paar Zentimeter große Clan ist irgendwo in den Weiten des Weltraums zu Hause und befindet sich gerade auf dem Flug in die wohlverdienten Ferien. Und weil auch die intergalaktischen Hyper-Highways zur Urlaubszeit nicht gerade staufrei sind, entschließt sich Vater Blup auf abgelegenen Wegen zum Ziel der erholungsbedürftigen Sippe zu kutschieren. Doch das hätte er besser nicht getan. Denn just jener Teil des Weltraums, den die Blups als Umgehungsstraße gewählt haben, wird von einer Bande Rowdies unsicher gemacht. Die Gang des übelfinsteren Khan düst stark alkoholisiert durch das All und rammt die Familienkutsche der Blups. Die wird dadurch völlig aus der Bahn geworfen und schleudert auf einen ihnen unbekannten Planeten zu. Beim Näherkommen erkennt der Beobachter vor dem Bildschirm, daß es sich dabei

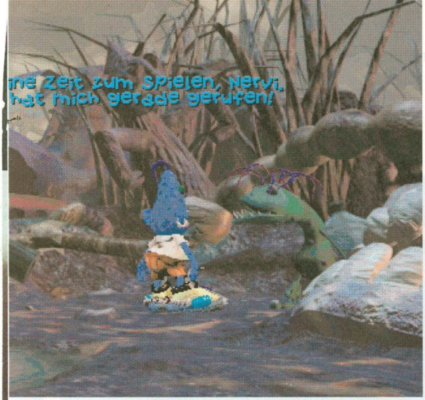


Der Preis ist heiß: Beim Glücksrad gibt es ein Nebelhorn zu gewinnen.

um unsere gute, alte Mutter Erde handelt. Und als wäre das nicht genug, landen die Pechvögel auch noch auf einer dreckverseuchten Müllkippe. Glücklicherweise haben alle den Absturz wohlbehalten überstanden, lediglich das Raumschiff wurde arg lädiert. Das zu reparieren, ist ein klarer Fall für Opa Blup. Dieser ist ein begnadeter Hobbybastler und macht sich auch gleich daran, das beschädigte Vehikel fachgerecht in Stand zu setzen. Allerdings stellt er schon recht bald fest, daß einige Bauteile bei der unfreiwilligen Landung abhanden gekommen sind.

An diesem Punkt übernehmen Sie das Ruder und schlüpfen in insgesamt vier Episoden in die Rolle der verschiedenen Familienmitglieder der Blups. In Kapitel 1 macht sich der Sohn des Hauses auf den Weg, um nach den verlorenen Gegenständen zu forschen. Dabei trifft er schon bald auf eine flinke Ratte, die sich für den Clint Eastwood der Müllkippe hält. So ganz nebenbei hat sie sich auch noch ein Rohrstück des UFOs unter den Nagel gerissen. Also bleibt Ihnen nichts anderes üblich, als mausbewaffnet dem Junior unter die Arme zu greifen. Unterstützt werden Sie vom Programm, das beim Überfahren interessanter Gegenstände die Form des Maus-Cursors verändert. Verwandelt er sich in eine greifende Hand, können Sie das Objekt in Ihr Inventar verfrachten. Zwei blinkende Augen zeigen an, daß sich eine nähere Inspektion lohnen würde. Schalter, Knöpfe und Maschinen lassen sich über zwei ineinandergreifende Zahnräder in Gang setzten. Nach kurzer Zeit werden Sie auf mehr oder weniger freundlich gesinnte Zeitgenossen stoßen, die über das dann erscheinende Lippenpaar zu

Spiele-Test



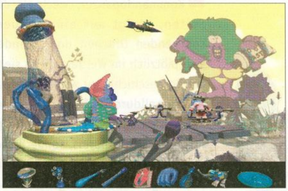
Das Leben auf der Müllkippe ist gefährlich. Ob Junior diesen unwirschen Gesellen durch gutes Zureden besänftigen kann?



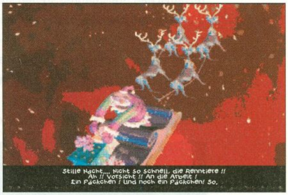
Großmutter dreht durch. Selbst das sanfte Säuseln des Föns stellt sie nicht ruhig.

verstehen geben, daß sie einem kleinen Plausch nicht abgeneigt sind. Haben Sie mit dem Sohnemann das erste Teil erfolgreich nach Hause gebracht, geht der eigentliche Ärger erst richtig los. Kaum ist die Familie Blup in eine wohnliche Weichspülerflasche eingezogen, da werden sie schon vom nächsten Unheil erwischt: Oma wird von einem Gangmitglied mittels eines Hypnosegeräts in ein wild wütendes Monster verwandelt. Großmutter zu stoppen, bevor sie Haus und Hof in kleinste Stücke zerlegt, ist Aufgabe von Mutti Blup. Haben Sie das erledigt, übernehmen Sie den Part des Vaters. Der muß am Hofe König Richards die Fehler, die der Weihnachtsmann angerichtet hat, wieder glätten und kann dafür eine Baugruppe des Raumers ergattern. Zu guter Letzt darf man dem familieneigenen Töchterlein und ihrem Bruder helfen, ein allerletztes Raumschiffteil vom Ohr eines, für die Blups riesigen Penners zu entfernen. Nur in dieser Episode muß zwischen den beiden Geschwistern hin- und hergeschaltet werden.

Down in the Dumps besticht den Spieler vor allem durch jede Menge Grafik. Fast alle Aktionen, egal ob sinnvoll oder nicht, lösen eigene Animationen der winzigen Akteure aus, die für gewöhnlich in einem der zahllosen Gags endet. Bewegen sich die Blups von einem Ort zum anderen, wird dazu jeweils eine Verbindungsszene abgespult. Zusätzlich können Sie eine Art Videorekorder starten, der wichtige Aktionen automatisch abspeichert. Diese »Filme« lassen sich speichern und jederzeit wieder abspulen. (mic)



Opa werkelt auf dem Dach. Allerdings fehlen ihm noch ein paar Bauteile bis zur Fertigstellung des Raumschiffs.



Eine Zwischensequenz: Der Nikolaus ist beim Geschenkevertauschen.

MICHAEL SCHNELLE ★★★

Down in the Dumps gehört zu den Produkten, die schon seit Ewigkeiten beworben und bejubelt werden, und dann die so geschürten hohen Erwartungen nicht erfüllen können. Die Grafik sieht auf den Standbildern erheblich besser aus als in Bewegung. Man merkt vor allem den Zwischenszenen an, daß sie von einer höheren Farbpalette runtergerechnet wurden. Es ist zwar anfangs ganz witzig, die einzelnen Animationen zu betrachten. Auf die Dauer ermüden sie aber, weshalb man sie schnell mit der Leertaste überspringt. Einige Sequenzen sind daneben schlichtweg nervig, wenn zum Beispiel Junior einen Gegenstand übergeben soll, dieser sich aber, bevor er das tut, erst in aller Seelenruhe im Kreis bewegt. Die Synchronisation ist über weite Strecken professionell, allerdings niemals auch nur annähernd lippensynchron. Außerdem stimmen manchmal der eingeblendete Text und die Sprache nicht überein. Und auch das Rätseldesign kann nicht als gelungen bezeichnet werden. Meistens wird die Lösung durch die verquere Logik der Entwickler gehemmt. So nimmt man als Mutter Blup an einer Spielshow teil. Währenddessen erhält sie mehrere Preise, die nach der Rückkehr aber nicht im Inventar zu finden sind. Dafür ist man, ohne es zu merken, in den Besitz eines Nebelhorns geraten, von dem zuvor nie die Rede war. Solche Ungereimtheiten ziehen sich durch das ganze Spiel, weshalb Sie um viel unmotiviertes Ausprobieren nicht umhinkommen. Auch das Verwalten des Inventars verkommt schnell zur Pflichtübung. Denn die einzelnen Gegenstände wandern nicht in ihr vorbestimmtes Kästchen, sondern können frei auf einer räumlich begrenzten Leiste im unteren Bildschirmbereich abgelegt werden. Aus Platzmangel landen mehrere Dinge oftmals übereinander, was zu Unordnung und Chaos führt. Wenn Sie ein witziges Comic-Adventure suchen, sollten Sie lieber zu Virgins Toonstruck greifen.

DOWN IN THE DUMPS

Hersteller:	Philips Interactive Media	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

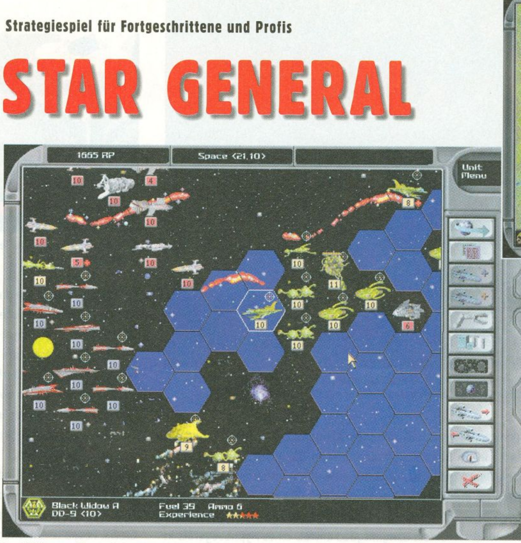
BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ ROLAND: ★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★

GOLD PLAYER

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

STAR GENERAL



Drei Völker treffen auf der Galaxiekarte in einer heftigen Flottenschlacht aufeinander.





Der Panzer General eroberte die Herzen vieler Taktikfans, wurde indiziert und kehrte als Alliierter zurück. Dann avancierte er zum Märchenfeldherrn, um nun ins All aufzusteigen. Im vierten Teil der Hexfeldserie dreht sich alles um Flottenkämpfe und Planeteninvasionen.

Spiele-Test

Ein Feldherr klettert aus seinem Kommandopanzer, wechselt die Seiten, steigt auf einen feuerspuckenden Drachen und befindet sich plötzlich im Weltraum – so sieht die Vorgeschichte zu »Star General« im Schnelldurchlauf aus. Geändert haben sich aber von Folge zu Folge nicht nur die Szenarios, sondern auch spielerische Inhalte. Beibehalten wurde das benutzerfreundliche Interface, welches manchem angehenden Strategiefan die Schwellenangst vor taktischer Hexfeldkost genommen hat.

Catware hat für SSI den vierten Teil der Serie programmiert. Im terranischen Sternhaufen stehen sich sieben Rassen gegenüber, die sich mißtrauisch beäugen und oft genug bekämpfen. Im »Kriegsmodus« geht es um die Vorherrschaft in einer ausgewürfelten Galaxie. Hier können bis zu sieben Parteien teilnehmen. Anfangskapital, Galaxiegröße, Planetendichte und einige andere Parameter lassen sich einstellen, die Spieldauer ist praktisch unbegrenzt. Ganz anders die 24 »Schlachten«, bei denen nicht etwa ein einzelner Kampf ausgetragen, sondern ebenfalls auf Galaxiekarten gespielt wird. Sie übernehmen eine von zwei Parteien und erhalten eine knappe Missionsbeschreibung. Die Spiellänge ist fest vorgegeben, der Angreifer befindet sich im Wettlauf mit der Zeit. Man startet entweder mit vorgegebenen Kampfeinheiten oder dem entsprechenden Gegenwert in »RP« (für »Ressourcenpunkte«).

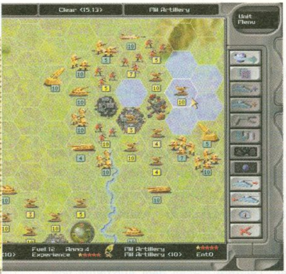


Star General findet auf zwei Ebenen statt – im Weltraum und auf der Oberfläche von Planeten.

Die Spielrunden bestehen aus sogenannten Space-turns, in denen neue RPs produziert, Kampfeinheiten gekauft sowie Flotten bewegt und Raumschlachten durchgeführt werden. Beim Betrachten oder Erobern von Planeten kommt ein zweiter Modus zum Einsatz. In sogenannten Bodenrunden rekrutieren Sie Armeeverbände, laden diese in Transporter oder führen Planetenkämpfe durch. Nach zehn solcher Runden schaltet das Programm zurück auf den aktuellen Space-turn; als Angreifer dürfen Sie auch vorher unterbre-



Hier sehen Sie eine Auswahl von Bodentruppen und Raumschiffen der sieben Rassen. Von links nach rechts: Xritras, Schleinel, Khalians, Hressa, Alliierte Flotte, Dragonians und Chephians.



Unsere verteidigende Miliz hat kaum noch Bewegungsspielraum (die hellblauen Felder).



Die Insekten-Vehikel der Xritras stehen kurz vor der Einnahme zweier Städte der Chephians.

chen. Nun fahren Sie damit fort, Ihre Flotte zu bewegen, oder führen weitere Invasionen durch. Ist eine Schlacht nach zehn Bodenrunden noch nicht beendet, darf sie vom Gegner während dessen Runde fortgeführt werden. »Darf«, aber nicht »muß« – ein unterlegener Verteidiger wird die Schlacht lieber ignorieren und erstmal Verstärkungen heranführen. In Ihrem nächsten Space-turn können Sie dann wieder aktiv werden – oder ebenfalls auf eine Fortführung der Schlacht verzichten. Solange niemand etwas tut, bleiben die Truppen auf ihren Positionen stehen. Außerdem produzieren umkämpfte Welten keine RPs.

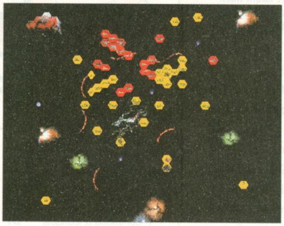
Die Kampfeinheiten sind in Raumflotte und Heer unterteilt. Alle Rassen zusammen bringen es auf rund 90 verschiedene Pötte. Die gängigsten Typen sind Schlachtschiffe, Kreuzer, Zerstörer, Kanonenboote, Raketenträger, Tender und Aufklärer. Manche Parteien verfügen über spezielle Klassen wie »U-Boote« oder

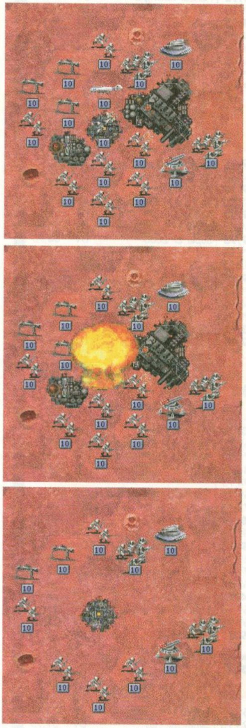
MICHAEL SCHNELLE ★★★★★

Irgendwie gelingt es SSI immer wieder, das ausgelutscht geglaubte Genre der Wabenstrategie neu zu beleben. Star General überzeugt mit einer geschickten Kombination aus bewährtem und ein paar neuen Ideen. Am Ende müssen zwar alle Planeten erobert sein, aber wie ich das bewerkstellige, bleibt mir überlassen. Durch das Agieren auf zwei Ebenen wird das schon etwas betagte System gehörig aufgewertet. Die Produktionsgebäude können es natürlich nicht mit der Vielfalt von Master of Orion 2 aufnehmen, bringen aber trotzdem etwas Wirtschaft ins Spiel: Welches ist wann der beste RP-Lieferant, was rüste ich ab, um ein neues Technologiezentrum errichten zu können?

Die unkomplizierte Steuerung, die alle Titel der General-Reihe auszeichnet, wurde erweitert. So läßt sich eine Einheiten bewegen, dann eine andere, danach wieder die erste – die sogar noch angreifen darf. Per Go-to-Befehl eilt ein Trupp über mehrere Runden zu seinem Ziel. Was mir zum perfekten Feldherrenglück noch fehlt, ist ein Kampagnenmodus samt spannender Hintergrundgeschichte. Fantasy General hat in diesem Punkt mehr geboten. Vorsicht gilt für Strategieeinsteiger, die erst durch Alarmstufe Rot auf den Geschmack gekommen sind: Star General ist ein komplexer, nicht sonderlich schön aufgemachter Taktikbrocken, der erstmal verdaut sein möchte. Doch wer überlegte Hexfeldstrategie zu schätzen weiß, sollte zugreifen.

Nur aufgrund der farbigen Unterlegung der Einheiten wird die Galaxis-Übersichtskarte ihrem Namen gerecht.

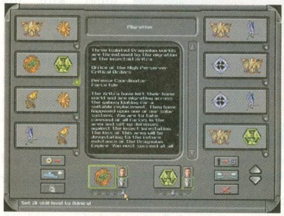




Sofern sich eigene Truppen auf einem Planeten befinden und ein Schlachtschiff darüber, kann man für sündteure 750 RP eine Neutrino-Bombe werfen. Die Auswirkungen sehen Sie oben.

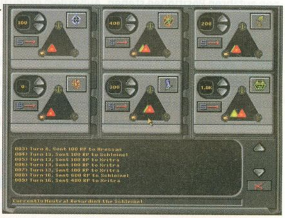
bemannte Torpedos. Beim Bewegen von Schiffen zeigt eine hervorgehobene Fläche alle erreichbaren Zielfelder an, unbekannte Hexagone sind schwarz. Ein Zug darf zurückgenommen werden, solange er nicht einen bislang verborgenen Gegner aufgedeckt hat. Man kann die Bewegung eines Schiffs unterbrechen und erst später, etwa nach einem Bodenkampf, fortsetzen. Bei Attacken spielen Schußreichweite und Waffe eine Rolle: Raketen richten größeren Schaden an, treffen aber erst nach den Laserstrahlen ins Ziel. Angeschlagene Verbände lassen sich reparieren, echte Schäden müssen ersetzt werden; es gibt normale und (teure) Eliteverstärkungen. Jeder Zug kostet Treibstoff, jede Attacke Munition. Beides kann kostenlos nachgefüllt werden, sofern eine Verbindung zu einem eigenen Planeten oder Versorgungsschiff existiert. Wichtig ist die richtige Zusammensetzung der Flotte. Raketenschiffe schützen passiv benachbarte Einheiten, Torpedos haben nur einen einzigen Angriff, richten aber eine Menge Schaden an. Aufklärer verfügen nicht nur über die höchste Sichtweite, sie können auch Asteroiden untersuchen. Diese stellen die Ereigniskarten von Star General dar, die dem mutigen Erkunder RPs schenken oder abziehen, oder das Schiff zerstören. Weitere »Terrainformen« sind Raumspalten, welche die Bewegung eines Schiffs sofort beenden. Nebelfelder verringern Sichtweite, Bewegungsradius und Lasereffizienz. Schwarze Löcher verschlucken Schiffe, die nicht mehr genug Treibstoff haben. Ionenstürme tauchen zufällig auf und beschädigen ganze Armadas. Die wichtigsten Objekte auf der Galaxiekarte sind jedoch die Planeten.

Jede Welt gehört einer von vier Klassen an, welche die RP-Produktion beeinflussen. Auf erdähnlichen Planeten haben Fertigungsanlagen ein gutes Preis/Leistungsverhältnis, auf Eiswelten lohnen sich Minen, auf Mars-Typen Fabriken und auf Venus-artigen Himmelskörpern Biokuppeln. Es gibt vier Produktionsbetriebe, die gleichzeitig Voraussetzung für die drei restlichen Gebäude sind: Forschungszentren (erhöhen die Technologiestufe), Raumstationen (zum Schiffsbau nötig) und Militärbasen. Letztere dienen dem Aufstellen von Bodentruppen, ohne sie darf man nur Milizartillerie und Milizinfanterie rekrutieren. Pro Stadt auf dem Planeten sind nur zwei Gebäudekomplexe möglich; jede Welt hat zwischen einer und zwölf Siedlungen. Alle paar Runden läßt sich ein Forschungs-



◀ Im Einzelschlacht-Menü wählen Sie zwischen zeitlich begrenzten Duellen.

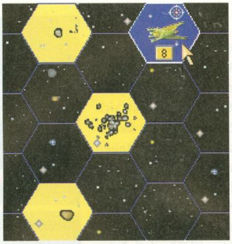
Rudimentäre Diplomatie: Das Wohlwollen anderer Völker wird mit RP-Zahlungen erkauft. ▶



IM VERGLEICH

	MASTER OF ORION 2	FANTASY GENERAL	STAR GENERAL
Präsentation	Gut	Gut	Durchschnitt
Spieltiefe	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Ausstattung	Durchschnitt	Gut	Gut
Komfort	Sehr gut	Gut	Gut
Multiplayer	Durchschnitt	Schlecht	Durchschnitt
Wertung	★★★★★	★★★★★	★★★★★

Master of Orion 2 ist die Referenz in Sachen Weltraumeroberung. Das Globale Strategiespiel kümmert sich um Kolonisierung und Pflege von Planeten, Forschung und Bau von Raumschiffen sowie Diplomatie und Handel mit verschiedenen Alien-Rassen. Während Flotten ausführliche Kämpfe austragen, wird das Erobern von Planeten ausgewürfelt. Bei Star General stehen hingegen taktische Raumschlachten und Invasionen im Mittelpunkt, Diplomatie und wirtschaftliche Belange sind nur rudimentär vorhanden. Vorgänger Fantasy General bietet weniger spielerische Freiheiten, wartet aber mit einer großen Kampagne auf. Die Truppentypen sind bunter und abwechslungsreicher, statt dem Erreichen von Technologiestufen forscht man gezielt nach besseren Kampfeinheiten, wie etwa »königliche Bogenschützen«.



Die von uns gelb unterlegten Hexfelder enthalten Asteroiden, die der Aufklärer untersuchen kann: Vielleicht findet er Bonus-RPs, vielleicht sein vorzeitiges Ende.

zentrum bauen, maximal eines pro Planet. Mit dem ersten Forschungskomplex steigt Ihre Technologiestufe von 0 auf 1, fortan können Sie effizientere Schiffe bauen oder alte upgraden. Bei Erreichen der zweiten Technikstufe gilt dasselbe für Bodentruppen, bei Stufe 3 ist wieder die Flotte dran. Insgesamt gibt es sechs Flotten- und vier Armee-Levels. Dazu kommen die aus den früheren Teilen der Serie bekannten Erfahrungsstufen einzelner Verbände. Die zehn Bodenkampfeinheiten jeder Rasse teilen sich in Infanterie, Artillerie und Panzer auf. Ferner schickt man vier Flugzeuge in die Schlacht, etwa fliegende Aufklärer, welche die Schlagkraft der Artillerie erhöhen. Invasionen finden immer auf die gleiche Weise statt. Zunächst muß der Angreifer alle Feindschiffe aus dem Orbit des anvisierten Planeten (sprich: den angrenzenden Hexfeldern) vertreiben. Dann können ein oder mehrere Transporter ihre Fracht abladen, und zwar im Umfeld vorgegebener Landezonen. Letztere wurden von den Designern für jede Planetenkarte extra plaziert, meistens in einiger Entfernung der Städte. Damit der Verteidiger nicht einfach sämtliche Ankunftszonen blockiert, werden beim Landen alle Einheiten im Umkreis zerstört. Im Gegensatz zur Weltraumkarte ist die Planetenkarte für beide Seiten von Beginn an sichtbar.

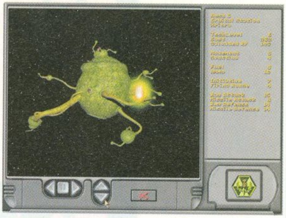


Alle sieben Rassen ziehen mit ureigenen Truppen ins Feld. Die Typen entsprechen sich dabei weitgehend, doch die genauen Werte sowie die grafische Darstellung variieren beträchtlich. Zudem hat jedes Volk eine etwas andere taktische Vorgehensweise und mindestens eine spezielle Truppenart. So verbessern die AWAC-Einheiten der Alliierten Flotte die Effizienz benachbarter Bodentruppen. Die hinterhältigen Cephians setzen getarnte Minenfelder ein. Xritas züchten ihre Raumschiffe, anstatt sie zu konstruieren. Ihre »Blood Skimmers« lehren Infanteristen das Fürchten, und mit dem Hive-Mutterschiff verfügen sie über einen Hybriden aus Schlachtschiff und Transporter. Während sich normale Hressa-Infanterie zum Schutz der Städte eingräbt, stürmen Elitetruppen den Angreifern entgegen. Die Jägersoldaten der Hressas sind auch für Panzer sehr gefährlich.

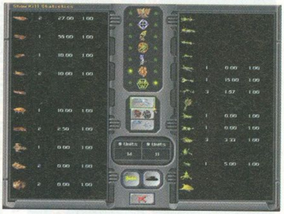


Händler bewegen sich zwischen den Planeten und erhöhen die RP-Produktion.

GOLD PLAYER



Aufwendig, aber nutzlos: Zahlreiche Renderanimationen stellen die Raumschiffe vor.



Zu den umfangreichen Statistiken gehört auch eine Abschußliste.

Die Schleinel-Hegemonie verfügt über die stärkste Artillerie, die barbarischen Khalians über Plünderer. Sicherheitsbewußt geben sich die Dragonians, die jede eroberte Welt als angestammten Besitz betrachten. Sie setzen bewaffnete Asteroiden ein und heben den Eingrabungswert von Bodenkämpfern mittels Ingenieure. Der Mehrspielermodus stellt auch bei abwechselndem Ziehen keine Kampfberichte zur Verfügung – ganz im Gegensatz zu »Allied General«. Ist man per Modem oder Netzwerk verbunden, darf man zumindest die Karte scrollen, während der Gegner zieht. Bei Kämpfen wird blitzschnell auf den Ort des Geschehens umgeschaltet. Man kann sowohl Schlachten als auch Kriege mit mehreren Teilnehmern spielen. Nicht nur aufgrund diverser Interface-Nettigkeiten erweist sich Star General als benutzerfreundlich. Neben normalen Spielständen ist jederzeit ein Quick Save möglich, zudem verfügt das Programm über gleich zwei Autosave-Spielstände. Dazu kommen diverse Statistiken, Truppenlisten und detaillierte Schiffsdaten mit Renderanimationen.

Sehr gewöhnungsbedürftig ist die von Rick Rhodes komponierte Musik: Ein rundes Dutzend verschiedener Audiotracks zehren mit Sphärenklängen, Drum-Computer und sakralem Chor an den Spielernerven. Dazu ertönt das verwundete Wehklagen des Saxophonisten Danny Pelfrey, dem angesichts eines Schwarzen Lochs einzufallen scheint, daß sein Raumschiff keinen Treibstoff mehr hat.

Die deutsche Version soll zeitgleich mit der amerikanischen bis Anfang 97 veröffentlicht werden. Auf der CD befindet sich neben einer Windows-95-Fassung die inhaltlich identische DOS-Variante. (la)

JÖRG LANGER ★★★★★

Auf dieses Programm habe ich gewartet – ein Strategiespiel, das Flottenkämpfe, Ressourcenverteilung und Planeteneroberungen gleichermaßen betont. Schiffe allein werden keiner Welt gefährlich, also braucht man Bodentruppen. Doch diese kommen ohne starke Flotte gar nicht erst bis zum Einsatzort; der Mix macht's. Auf nicht umkämpften Planeten darf man seine Einheiten jederzeit neu positionieren, um zukünftige Invasoren sofort an Engstellen zu stoppen.

Einmal hatte ich mich fürchterlich verschätzt und versuchte, den gegnerischen Heimatplaneten mit nur zwölf Kampfeinheiten zu erobern – der Verteidiger hatte viermal soviel. Doch durch die Eroberung einer Stadt in der ersten Runde konnte ich einige Milizen nachrüsten, die mir wertvolle Zeit erkauften. Kurz vor der Niederlage startete ich einen Verzweiflungsangriff auf die einzige Militärbasis des Planeten und nahm sie ein. Bei der Fortführung der Schlacht im nächsten Spaceturn war deshalb ich derjenige, der reguläre Einheiten aufstellen durfte. Flak-Einheiten kümmerten sich um die übermächtige Luftwaffe, Panzer um die feindlichen Infanterie. Kurz darauf gewann ich die eigentlich schon verlorene Schlacht doch noch.

In Sachen Drumherum hat das Programm nicht allzuviel zu bieten. Außer einer anfänglichen Textbeschreibung gibt es keinerlei Story-Elemente, die gerenderten Raumschiff-Filmchen sieht man sich im normalen Spiel nicht an. Einziger echter Wehrmutstropfen ist der nicht übermäßig tolle Mehrspielermodus – wann gibt es endlich wieder Kampfberichte? Für Einsteiger ist Star General zu starker Tobak, für Kenner jedoch eine echte Bereicherung des Taktikalltags.









Das Hive-Mutterschiff bewegt sich zu einem Planeten, dessen Orbit zwei eigene Schiffe kontrollieren. Dann wird auf der Übersichtskarte ein Landeplatz gewählt und die Truppen ausgeladen. Diese erreichen schon im ersten Zug eine gegnerische Stadt und nehmen sie ein.

STAR GENERAL

Hersteller:	SSI	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis Sieben (abwechselnd; Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★★★ ROLAND: ★★★

JÖRG LANGER: ★★★★★

069 - 332 353

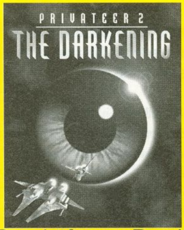
Mo-Fr. 09.30-19.30 Uhr

Fax 069-30851087 T-Online *soco#

Software Company

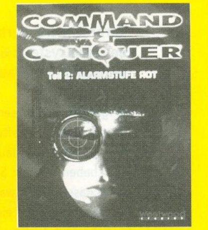
your way to play

Titel	Version	Preis	Titel	Version	Preis
3 Skulls of the Toltecs	DV	69,90	Leisure Suit Larry7*	DV	79,90
3D Ultra Pinball 2*	DV	69,90	Lighthouse	DV	79,90
Absolut Pinball	DA	54,90	**Links LS**	**DA**	**89,90**
Ace Ventura*	DV56,9,90		Links Pelikan Hill	EV	49,90
Afterlife	DA	69,90	**Lords of the Realm 2***	**DV**	**79,90**
AH64D Longbow	DV	79,90	Magic the Gathering*	DV	79,90
AH64D Flashpoint Korea*	**DV**	**39,90**	**M.A.X***	**DV**	**79,90**
Airbus 2*	DV	69,90	**MAD TV 2***	**DV**	**69,90**
Anvil of Dawn	DV	74,90	**Mechwarrior 2 inkl. Data**	**DV**	**49,90**
American Dream	DV	34,90	Mechwarrior 2 Data	DV	39,90
Animal*	DV	79,90	**Mechwarrior2:MERCENARIES***	**DV**	**79,90**
Azraels Tear	DV	69,90	Mega Race 2	DV	54,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	67,90	Monopoly	DV	54,90
Bedlam	DA	74,90	Muppets Inside	DA	69,90
Betrayl in Antara*	DA	79,90	Myst	DV	69,90
Bleifuss	DV	49,90	**Nato Fighters (ATF-Data)***	**DV**	**34,90**
Blood & Magic AD&D	**DA**	**79,90**	**Nascar Racing 2**	**DA**	**74,90**
Boong!	DV	49,90	NBA Live 97	DV	74,90
Bug!	**DV**	**49,90**	**Need for Speed Edt.**	**DV**	**79,90**
Casino Deluxe 2.0*	EV	64,90	**Neverhood**	**DA**	**99,90**
Cheesmaster 5000	**DV**	**69,90**	**NHL Hockey 97**	**DV**	**69,90**
Chronicle of the Sword	DA	69,90	NHL Powerplay Hockey 97*	DV	79,90
Chronomaster	DA	69,90	NFL Quarterback 97	DV	79,90
Civilization 2	DV	74,90	Nihilist	DV	64,90
Civil War General	DV	79,90	**NFL 97 - John Madden**	**DV**	**69,90**
Command & Conquer SVGA	**DV**	**89,90**	Normality	DV	79,90
Command&Conquer inkl. Data	**DV**	**89,90**	**Orion Burger**	**DV**	**74,90**
Command&Conquer Data	DV	24,90	Outpost 2*	DV	89,90
Conquest of the new World	DV	79,90	Pax Imperia 2*	DV	89,90



Geschäfte am Rande der Dunkelheit!

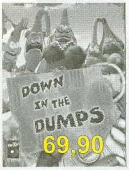
DV 79,90



Größer, härter, besser!

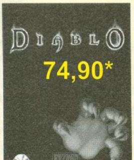
DV 89,90

TOP'S



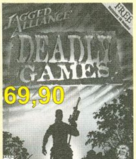
Akte Pandora	79,90
Alien Trilogie	69,90
Baphomets Fluch	64,90
Bleifuß 2	59,90
Creatures	64,90
Bundesliga Ma.97	69,90
Discworld 2*	79,90
Fifa Soccer 97	74,90
Flottenmanöver	69,90
Formel 1*	84,90





TOP'S

Hind	59,90
Master of Orion 2*	79,90
MDK*	79,90
MS Flightsim.6	84,90
Phantasmagoria 2*	79,90
Schleichfahrt	69,90
Schwarze Auge 3	34,90
Star Control 3*	79,90
Syndicate Wars	69,90
Toonstruck	69,90



Titel	Version	Preis	Titel	Version	Preis
Crusader - No Regret	**DV**	**64,90**	**Pete Sampras Tennis***	**DV**	**79,90**
Cyberia 2	DV	69,90	Pirateninsel*	DV	79,90
Cyberstorm	**DV**	**79,90**	Pole Position	DV	69,90
Dawn of Darkness*	DV	79,90	**Power Pack 4**	**DV**	**79,90**
Deadly Tide*	DA	79,90	inkl.Fifa 96, Rally Champion Chip, Magic		
Deadlock	**DA**	**79,90**	Carpet 2, 8 Puddon Pad		
Descent 2	DA	69,90	Puppen, Perlen, Pistolen*	DV	79,90
Descent to Undermountain	DA	79,90	Quest for Glory Coll.	DA	69,90
Destiny	**DV**	**74,90**			
Destruction Derby 2*	**DV**	**69,90**			
Die Fugger 2	**DV**	**54,90**			
Die gr. Schlacht i.d. Ardennen	DV	69,90			
Die gr. Schlacht u. Gettysburg*	DV	69,90	**Rally Racing 97**	**DV**	**74,90**
Die gr. Schlacht um Waterloo*	DV	69,90	Rätsel des Master Lu	DV	69,90
Die gr. Schlacht um Shilo*	DV	69,90	**Realms of the Haunting**	**EV**	**79,90**
Dominion	**DV**	**79,90**	Ripper	DV	59,90
Earthsiege 2	DV	79,90	**Risiko**	**DV**	**69,90**
Earthworm Jim 1+2 DOS	DV	64,90	Road Rash	DV	59,90
Ecco the Dolphin	DV	49,90	**Rückkehr nach Krondor***	**DV**	**84,90**
Elisabeth I.	DV	69,90	Sandwarrior*	DV	79,90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	**DV**	**81,90**	Shannara	DV	69,90
Eurofighter 2000 Tact-Com	DV	34,90	**Shatterd Steel**	**DV**	**69,90**
Eurfighter 2000 Super	**DV**	**81,90**	Sherlock Holmes-Täto.Rose	DV	74,90
F1 Manager 96	DV	69,90	Siedler 2	DV	69,90
F1 Grand Prix 2	**DV**	**79,90**	Silent Hunter	DV	69,90
F22 Lightning 2	**DV**	**79,90**	**Silent Hunter Mission Patrol***	**DV**	**24,90**
Fable	DV	79,90	**Sim City CD Collection**	**DV**	**89,90**
Fifa Soccer 96	DV	59,90	Simon the Sorcerer 1+2 Edt.	DV	49,90
Fire Fight	DV	59,90	Sonic CD	DV	54,90
Flight Commander 2	DV	69,90	**Star General***	**DA**	**79,90**
Flying Corps	DV	84,90	**Starcraft***	**DV**	**79,90**
Fragile Allegiance	DV	79,90	Star Trek Borg		i.Vorb.
FX Fighter Turbo	DV	64,90	Star Trek - Klingons	DV	69,90
Gabriel Knight 2	DV	79,90	Star Trek Warrior Set	DV	69,90
Gearheads	DV	49,90	Storm	DV	59,90
Gene Machine	DV	74,90	Striker 96	DV	79,90
Gene Wars	**DV**	**69,90**	Terra Nova	DV	69,90
Golden Gate Killer	DV	74,90	The Dig	DV	74,90
G-Nome*	DV	84,90	Theme Hospital*	DV	74,90
Guts 'N' Garters	DV	84,90	Time Commando	DV	69,90
Hardline	DV	59,90	**Tomb Raider***	**DV**	**64,90**
Hexagon Kartell	**DV**	**67,90**	**Toonstruck**	**DV**	**69,90**
Hexen Mission	DA	29,90	Trophy Base 2*	EV	69,90
Holiday Island	**DV**	**69,90**	**Tunnel B1***	**DV**	**84,90**
Hugo 3	DV	69,90	**Virtua Cop**	**DA**	**74,90**
Hugo 4*	**DV**	**59,90**	Virtua Fighter	DV	69,90
Hunter Hundet*	DV	84,90	**Warcraft 2 Edt. inkl. ExpSet**	**DV**	**79,90**
Hyperblade*	DV	81,90	Warcraft 2 Exp.Set	DV	24,90
Interstate 76*	DV	84,90	**Warwind**	**DA**	**79,90**
Iron & Blood	**DA**	**74,90**	**Wing Commander 4**	**DV**	**54,90**
Ironman/XO	DA	69,90	Worms inkl. Reinforcment	DV	69,90
Iznogoud*	**DV**	**69,90**	Worms Reinforcment	DV	34,90
Jedi Knight*	**DA**	**84,90**	X-Men: Ch.of the Atom*	DA	69,90
König der Löwen	DA	54,90	**X-Wing vs. T-Fighter**		**i.Vorb.**
Lands of Lore 2*	**DV**	**84,90**	**Z**	**DV**	**69,90**

Wir führen auch Lösungshefte, Magic-Karten, Zubehör, Wissens- und Lernsoftware. Level-CD's ab DM 14,90.

LOW BUDGET!

Titel	Version	Preis
11th Hour	**DV**	**29,90**
3D Lemmings	**DV**	**19,90**
Bioforge	DV	29,90
Bundesliga Manager Pro.	DV	19,90
Christof Kolumbus	DV	19,90
Colonization	**DV**	**24,90**
Crusader: No Remorse*	**DV**	**29,90**
Deadelus Encounter	DV	24,90
Der Reeder	DV	19,90
Destruction Derby	**DV**	**29,90**
Die Siedler 1	DV	29,90
Die Siedler 2 Mission	**DV**	**29,90**
Discworld	**DV**	**29,90**
Dungeonmaster 2	**DV**	**29,90**
Earthsiege 1	DV	24,90
Earthworm Jim WIN 95	**DV**	**32,90**
Eishockey Manager	DV	19,90
Ecstatica	**DV**	**19,90**
Grand Prix	DV	24,90
Grand Prix Manager	**DV**	**39,90**
Indy Car 2	**DV**	**34,90**
Jagged Alliance	DV	29,90
Kings Quest 7*	**DV**	**24,90**
Little Big Adv.	DV	29,90
Master of Magic	DV	24,90
Might&Magic Triologie	DV	39,90
NBA 96	**DV**	**34,90**
NHL 95 Classic	DV	24,90
Pirates Gold	DV	24,90
Pitfall	**DV**	**29,90**
Pizza Connection	DV	19,90
Pro Pinball The Web	DV	25,90
Railroad Tycoon Deluxe	DV	24,90
Rüsselsheim	DV	24,90
Schwarze Auge 2	DV	29,90
Shanghai-Great Moments	**DV**	**24,90**
Simon 1	DV	24,90
Simon 2	DV	29,90
Shivers	**DV**	**19,90**
Space Quest 6*	**DV**	**24,90**
Star Trek-Final Unity	**DV**	**39,90**
Stonekeep	DV	34,90
Teamchef	DV	29,90
Theme Park Classic	DV	29,90
Tilt	DV	24,90
Top Gun	DV	29,90
UFO	DV	24,90
Vollgas	DV	29,90
Warcraft 1	**DA**	**29,90**
Wing Commander 3	**DV**	**34,90**
Woodruf	**DV**	**21,90**
Wipe Out	**DV**	**19,90**

PLAYSTATION!

Titel	Version	Preis
Sony Playstation		**389,90**
Memory Card		44,90
Controll Pad		39,90
Alien Trilogy	DV	89,90
Andretti Racing	DV	89,90
Baphomets Fluch	**DV**	**89,90**
Battlearena Toshinden 2	DA	99,90
Bubble Bobble	DV	79,90
Bust a Move 2	DV	59,90
Command & Conquer*	**DV**	**89,90**
Crash Bandicoot	**DV**	**99,90**
Darstalkers*	DV	84,90
Destruction Derby 2*	**DA**	**99,90**
Die Hard Trilogy	**DV**	**79,90**
Fade to Black	DA	89,90
Fifa 97*	**DV**	**79,90**
Formel 1	DA	89,90
Gunship 2000	DV	99,90
Itern. Track&Field	DV	99,90
Myst*	**DV**	**89,90**
Need for Speed	DA	79,90
NHL Hockey 97	**DV**	**79,90**
Olympic Games	DV	89,90
Pete Sampras Tennis	**DV**	**79,90**
Sim City 2000*	DV	89,90
Soviet Strike	**DV**	**79,90**
Syndicate Wars	**DV**	**79,90**
Tekken 2	**DA**	**99,90**
Time Commando	DA	89,90
Tunnel B1	**DV**	**84,90**
Wing Commander 4*	**DV**	**99,90**
Wipe Out 2097	**DA**	**99,90**

Gamestore Frankfurt:



Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr.
TEL: 069 - 30 851 069

Preise sind Versandpreis. ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE! DV=Dt.Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl.Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,00 Versandwert (Software) portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. DM 3,00 NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50. Software-Company, Gerlachstr. 40, 65929 Frankfurt. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Strategiespiel für Fortgeschrittene



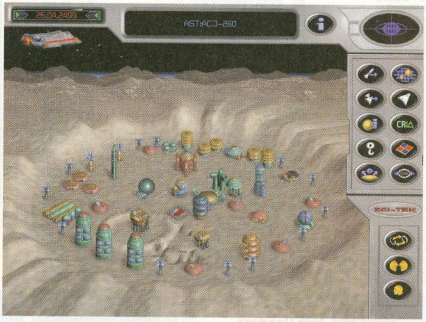
FRAGILE ALLEGIANCE

Zerbrechliche Verbindung, aber bodenständiges Spielsystem: Gremlin schickt Sie zum strategischen Bergbau ins weite All.

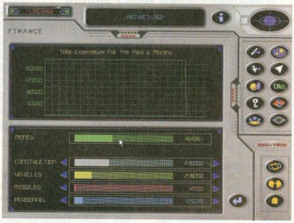
Irgendwo auf dieser Welt muß es ein Unternehmen geben, das für Softwarefirmen Hintergrundgeschichten generiert. Das läuft dann vermutlich wie folgt ab: »Wir haben hier ein Strategiespiel mit Science-fiction, sechs Rassen und etwas Kolonieverwaltung«. Zwei Stunden später wird auf einer halben Seite die fertige Story zurückgefaxt. In dieser ist plötzlich vom letzten Mitglied der Salaria-Dynastie zu lesen, vom untergegangenen Menschenimperium, von der neuen Föderation und den Mega-Corporations. Letztere suchen überall nach Asteroiden, beuten diese aus und sind dadurch furchtbar reich und unsagbar mächtig.

Genau hierum geht es in »Fragile Allegiance«. Sie starten mit einer Minibasis auf einem Asteroiden, verteilen Ihre Finanzmittel auf Konstruktion, Vehikel, Raketenbau sowie Personal und ziehen stückweise eine Bergbausiedlung in die Höhe. Grafisch stellt das Koloniemenü die einsame Spitze in Sachen Präsentation dar – leider nur auf Fragile Allegiance bezogen: Der immer gleiche Krater wird mit viereckigen Baustellen bepflastert, die sich innerhalb der nächsten Spielminuten (die Zeit läuft ständig weiter) zu kleinen Gebäuden mausern. Kommt ein Frachtraumer der eigenen Corporation an, kann gehandelt oder eine aufgegebene Bestellung, etwa ein Kampfraumschiff, in Empfang genommen werden. Startet ein Scout ins All, sehen Sie von der Kolonie aus ein cirka fünf Pixel breites Sprite emporschweben. Wie gesagt, es wird noch trostloser: Die meisten anderen Menüs sind im Stil trister Tabellenkalkulationen gehalten. Trotz Filmchen von Schiffs- oder Waffentypen verführt man so niemanden zum Spontankauf ...





Kleine und krümelige Siedlungen werden in Asteroidenkratern gepflanzt, die sich grafisch kaum voneinander unterscheiden.



Beim Laden eines Spielstands gehen Infomeldungen und das »History«-Schaudiagramm verloren.,

Natürlich sind Sie nicht allein im All: Sechs Alien-Rassen graben ebenfalls nach den zehn Arten von Ressourcen. Sie zeigen sich unterschiedlich aggressiv, in Abhängigkeit vom Szenario. Von diesen gibt es elf Stück, sowie ein gut gemeintes, aber langatmiges Tutorial. Benutzerdefinierte Partien runden das Angebot ab. In einem einfachen Diplomatiemodus schwafelt man mit den Mitbewerbern, handelt oder schließt Allianzen. Mit verschiedenen Konstruktionen schützen Sie Ihre Kolonien, klären per Satellit die Umgebung auf oder bauen in der Waffenfabrik Extras für Ihre Kampfschiffe. (la)

JÖRG LANGER ★★

Eine Sache muß ich Fragile Allegiance zugute halten: Gäbe es solche Spiele nicht, wüßte man Juwelen wie Master of Orion 2 gar nicht richtig zu schätzen. Der zweite positive Punkt ist die besondere Form von Realismus. Denn genau so stelle ich mir das Leben auf einer Bohrplattform oder eben einer Bergbausiedlung im Weltraum vor – langweilig bis ins Mark. Das Erkundungs- und Ausbeutungsgeschehen läßt sich wunderbar mit »alles schon mal gesehen« zusammenfassen.

Na gut, das Abschießen von Raketen auf andere Asteroiden gab es bislang noch nicht, aber ob das den dürftigen Spielspaß rettet? Die Bedienung ist nämlich viel zu kompliziert; statt intuitivem Einheitenverschieben klickt man kryptische Icons an, wechselt zwischen mehreren Menüs und hat am Ende doch nur einem Schiff den nächsten Bewegungsbefehl gegeben. Berater, Agenten, Aliens sind auch nichts neues. Eigentlich wäre Fragile Allegiance zwar eine ganz passable »Weltraum-Eroberung light«, doch dem steht die komplizierte Bedienung sowie die Präsentation entgegen.

FRAGILE ALLEGIANCE

Hersteller:	Gremlin	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (per Netzwerk)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★

JÖRG LANGER: ★★

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

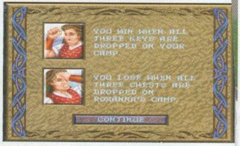


BLOOD AND MAGIC

Eine junge Firma will im Echtzeit-Strategiesektor neue Akzente setzen und bedient sich dabei eines bekannten Fantasy-Hintergrunds. Das Resultat jedoch wirkt trotz netter Ideen schon im Moment des Erscheinens veraltet.

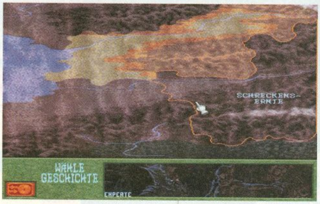


Das Waldschloß unseres Gegners steht kurz vor der Zerstörung. Grafisch ist dies jedoch im Gegensatz zur Konkurrenz nicht zu erkennen.



Alle Missionen haben eine feste Sieg- und Niederlagen-Bedingung.

Ein neues Echtzeit-Strategiespiel – darauf hat die Welt gewartet. Doch Interplays »Blood and Magic« enthält einige Besonderheiten, die sich am Beispiel des wichtigsten Truppentyps veranschaulichen lassen. Das Leben eines Basalgolems sieht in etwa so aus: Durch ein rotes Energiefeld, von Eingeweihten auch »Bloodstone« genannt, betritt er ein umkämpftes Märchenland. Er macht einige Schritte, läßt sich nieder – und verwandelt sich in einen kleinen Turm. Alle paar Minuten kommt ein Mauszeiger herangesaust und berührt ihn. Denn zwischenzeitlich hat der stationäre Golem einige Manapunkte generiert, die wichtig für seinen Herrn und Meister sind. Dieser gibt kurz darauf die Order: Vorrücken zum Tempel zwecks Umwandlung in einen Greifen! Schwerfällig macht sich unser Golem auf den Weg, stellt sich neben die Rekrutierungsstelle und mutiert zu dem gewünschten Truppentyp. Schade, sein Bruder darf weiterhin als Manaquelle dienen und muß nur ab und zu – in seiner Golemgestalt – kämpfen. Doch es hätte auch schlimmer kommen können: Manche Golems verwandeln sich auf Geheiß des Feldherrn dauerhaft in eine unbewegliche, tote Steinmauer. Wieder andere werden kurz vor ihrem Ableben durch ein Fingerschnippen des Spielers wieder in Mana verwandelt.



Jedes der fünf Länder steht für eine Kampagne, die ihrerseits mehrere Szenarios enthält.

Blood and Magic ist angeblich im AD&D-Universum »Forgotten Realms« angesiedelt, auch wenn man davon nicht viel merkt. Das Spiel teilt sich in fünf sogenannte Geschichten (Kampagnen) auf, in denen Sie jeweils beide Seiten übernehmen dürfen, etwa den liebestollen Prinzen oder seine emanzipierte Angebetete. Beide Seiten haben entgegengesetzte Aufgaben, so daß sich nochmaliges Durchspielen lohnen kann. Mäßige Zwischenbilder leiten die Handlung ein, dann beginnt das Szenario. Erstmal gilt es, die Zahl der Golems kräftig zu erhöhen, da diese die Spielwährung Mana produzieren. Ein wenig taktisches Geschick ist nötig, um das Aussenden dieser Figuren zu timen. Denn während ein Golem herumläuft, produziert er keine Zauberenergie. Schon nach kurzer Zeit artet das Manasammeln in Arbeit aus: Jeder Turm speichert maximal zehn Punkte, führt diese aber nicht automatisch Ihrer Reserve zu. Also klappert man die ganze Zeit über seine stationären Produktionsstätten ab, die irgendwo herumstehen.

Wie schon erwähnt, darf man an Rekrutierungsstellen richtige Kampfeinheiten aus den Golems machen. In Garnisonen erhält man zum Beispiel Schwertkämpfer, Bogenschützen und Paladine. Runensteine ermöglichen die Schaffung von Steingolems und Lindwürmern. Die bis zu vier Truppentypen pro Aushebungsplatz sind nur dann vorhanden, wenn sie schon erforscht wurden. Dies geschieht durch Einsatz von Erfahrungspunkten, die man für getötete Gegner und gewonnene Szenarien erhält. Von wenigen Ausnahmen abgesehen gilt dabei leider das »Warcraft 2«-Prinzip: Sobald



Bereits kurz nach Szenariostart verfügen Sie über eine große Zahl von Manatürmen, die einzeln abgeklappert werden müssen.



In dieses Camp sollen drei Schatztruhen gebracht werden.

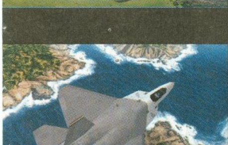
Spiele-Test

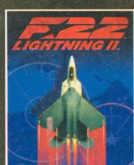
F22 LIGHTNING II™



HOLEN SIE EINEN RUNTER.





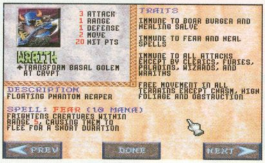


Streifen Sie durch den blutroten Himmel über einem riesigen Gelände. Spielen Sie mit Leben und Tod. Nehmen Sie Ihren Gegner bevorzugt von hinten. Sowas haben Sie noch nicht erlebt. Sie werden über das Gameplay von F22 Lightning II™ staunen, sprachlos bei der einmaligen Grafik sein und Zeuge des Zähneklapperns in digitalem Stereosound werden. Noch gefährlicher und spannender wird es, wenn Sie mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen.

Das ist Ihnen zu hart? Aber nicht doch.

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

NOVA LOGIC™



Die eingebaute Hilfsfunktion erklärt alle Truppen, Gegenstände und Terrainformen.



Im Wald haben unsere Rangers Vorteile gegen die Zombies und Golems des roten Gegners.

ein besserer Truppentyp zugänglich ist, fehlt meist jeder Grund, auch die billigeren zu produzieren. So kostet ein Paladin 30 Mana, hat gute Kampffähigkeiten und darf sich und andere heilen. Weshalb also noch den Schwertkämpfer für 20 Punkte erschaffen, der nichts kann außer draufhauen? Insbesondere gilt dies für Flugeinheiten: Während sich die Bodentruppen andauernd gegenseitig blockieren oder den Weg nicht finden, kommen fliegende Einheiten mit Leichtigkeit ans Ziel. Zu den rund 30 Monstern gehören auch neutrale wie Trolle, bissige Wasserschildkröten und Riesenvögel. Einige haben spezielle Fähigkeiten: Nymphen locken Gegner hinter sich her, Diebe stehlen einen mitgeführten Gegenstand.

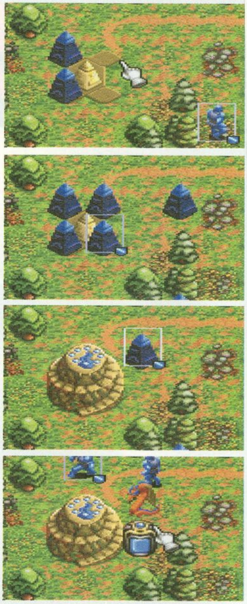
Daß man trotz allem immer einen Grundstock an landgebundenen Truppen hat, liegt an den herumliegenden Objekten – die können Flugwesen nicht einsammeln. In manchen Missionen etwa sollen bestimmte Gegenstände gefunden und im eigenen Lager abgeliefert werden. Andere Objekte geben Ihnen einen kräftigen Manabonus. Aber Achtung: Man darf nur maximal 300 Punkte speichern. Die meisten Objekte sind magischer Natur. So gibt es Zauberstäbe, die Barrieren erschaffen oder Mörtel, um beschädigte Gebäude zu reparieren. Im Gegensatz zu vergleichbaren Programmen lassen sich Bauten nur an wenigen, vorgegebenen Stellen errichten. Dazu bewegt man vier Golems dorthin und wandelt sie in eine der fünf Rekrutierungsorte um – vom Programm blumig »Mystische Stätten« genannt. **(la)**

JÖRG LANGER ★★★

Sofern man sich von der altbackenen Grafik nicht abschrecken läßt, wirkt Interplays Echtzeit-Titel zunächst erfreulich abwechslungsreich. Doch einer genaueren Prüfung hält der positive Ersteindruck nicht stand: Zu viele Macken verleiden dem Genre-Liebhaber wie Einsteiger gleichermaßen das Märchenambiente. Selbst das klickfreudige Warcraft 2 stellt im Vergleich zu Blood and Magic eine Zeigefinger-Kur dar. Golem anwählen (Klick), Mana transferieren (Rechtsklick), Bloodstone markieren (Klick), neuen Golem erschaffen (Klick), diesen vom Bloodstone wegbewegen (Rechtsklick) – und so weiter, und so fort. Das an sich gute Interface (das allerdings kein gezieltes Gruppenanspringen erlaubt) kann da auch nicht mehr helfen. Das dauernde Golemerschaffen und Anzapfen artet in echte Arbeit aus.

Die Eigenintelligenz der Truppen ist eher bescheiden. Ihre Mannen und Monster scheren sich einen feuchten Kehricht darum, daß zwei Felder neben ihnen gekämpft wird. Gegnerische Truppen bleiben mit Vorliebe in den von Ihnen erzeugten Flammen stehen – »Schön warm hier!« scheinen sie zu denken. Die abwechslungsreichen Truppen relativieren sich – ich baute fast nur den jeweils besten Einheitentyp und kam problemlos voran. Während Warcraft 2 für jeden magiebegabten Trupp ein eigenes Manakonto führt, gibt es in Blood and Magic nur Ihre Reserve. Mit anderen Worten: Eine einzige Einheit kann ohne Pause bis zu 60 Sprüche hintereinander loslassen – das führt zu unsterblichen Paladinen oder Lindwürmern, die jeden neuzeitlichen Flammenwerfer übertreffen.

Wären diese Mängel nicht, könnte Blood and Magic zur Top 5 der Echtzeit-Strategie gehören. So aber reicht es nur zu einem Platz im Mittelfeld. Spielen Sie zunächst die beiden C&Cs, Warcraft 2, War Wind und Z – und erst dann den Interplay-Nachzügler.



So entsteht ein Rekrutierungsort: Vier Golems stellen sich als Türme auf die freien Felder und wandeln sich dann um – hier zu einem »Runenstein«.



Diese Brücke im Gebirge wird von einem Troll bewacht.

BLOOD AND MAGIC

Hersteller:	Interplay	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem, Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★

JÖRG LANGER: ★★★

Spiele-Test

Karte weg?

Bei Vermittlung eines neuen Abonnenten ist für Sie das SideWinder game pad von Microsoft noch da!
Schreiben Sie einfach direkt an DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München und holen Sie sich Ihre Prämie!

Geschenkt!!!

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Das Microsoft SideWinder game pad für ein PC PLAYER Abo!

Stellen Sie sich vor, Sie rasen durch die dunklen Schächte eines weitverzweigten Labyrinths, und keine Kurve ist so eng, daß Sie nicht blitzschnell darauf reagieren könnten, kein Feuergefecht überrascht Sie so, daß Sie nicht mit äußerster Präzision den vernichtenden Treffer landen könnten, kurz: es gibt nichts, was Ihnen in irgendeiner Weise ein Problem bereitet. Wie das, fragen Sie? Ganz einfach, Sie haben uns einen neuen PC PLAYER-Abonnenten empfohlen und dafür das nagelneue SideWinder game pad von Microsoft bekommen! Und während Sie die leistungsstarken Features, wie Multiplayer-Funktionalität, Hot-Plugging und programmierbare Shortcuts genießen, erfreut sich der neue Abonnent an 15% Preisvorteil (sowohl mit oder ohne CD-ROM), kritisch-kompetenten Spieletests und den vielen Tips & Tricks aus der PC PLAYER. Ist das nicht auch ein wunderbares Geschenk?

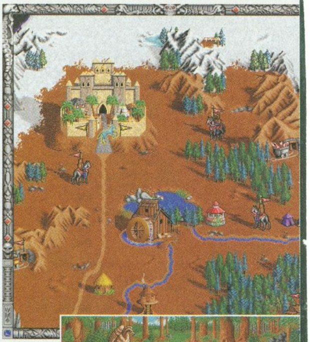

PROJECT
PARADISE
In der Finsternis einer apokalyptischen Zukunft
lauert das tödlichste aller Geheimnisse...
LICHT
ACTION
STRATEGIE
HOFFNUNG
3D-REALTIME SPIN
VERNICHTUNG
ADVENTURE
ROLLENSPIEL
DUNKELHEIT
Betreten Sie ein neues
IKARION
Ikarion Software GmbH
Bahnhofstr. 18-20 · D-52064 Aachen
Tel 0241-470 150 · Fax 0241-470 15 25
Internet: http://www.ikarion.com
E-Mail: info@ikarion.com
PROJECT PARADISE wurde entwickelt von Soft Enterprises


Universum



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

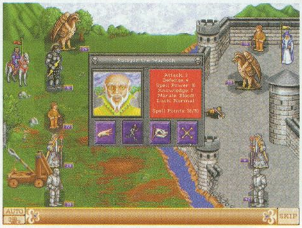


Aus drei ▶ Richtungen nähern sich unsere Armeen der gelben Stadt.

Strategie light mit Tiefgang – kein Widerspruch, wenn es um »Heroes of Might and Magic« geht. Der Nachfolger verfeinert das Spielsystem und wartet mit einem spannenden Kampagnenmodus auf.

Von der »Might and Magic«-Rollenspielserie inhaltlich meilenweit entfernt, erntete der Strategieableger »Heroes of Might and Magic« viel Wohlwollen. Das Prinzip war denkbar einfach: In einem Fantasy-Land liegen verschiedene Städte sowie Schätze und Schauplätze. Helden reiten herum, sammeln Ressourcen ein und mustern Märchentruppen. Treffen zwei Armeen aufeinander, folgt eine simple Taktikschlacht mit magischem Einschlag. Beim Nachfolger machen sechs Heldentypen die Ländereien eines Sagenlands unsicher. Die Heroen lassen sich jederzeit anwerben, solange nur das Geld reicht. Wichtig sind ihre Fähigkeiten. Ein Necromancer etwa darf gefallene Gegner als Skelette der eigenen Armee einverleiben. Jeder Held hat bis zu acht solcher Fertigkeiten, darunter Führungskraft, Logistik, Diplomatie und Navigation. Durch Schätze und gewonnene Schlachten erhalten die Offiziere Erfahrungspunkte. Beim Erreichen eines neuen Levels steigen einige Grundattribute, zusätzlich darf man eine Fertigkeit trainieren. Für jede Heldenart gibt es den passenden Stadttypus. Der entscheidet darüber, welche sechs Truppentypen man in der Ortschaft mustern kann. Zum Beispiel wohnen in einer Erdhöhle Halblinge, die man gegen Goldzahlung rekrutiert. Der Vorrat an streitlustigen halben Portionen ist jedoch beschränkt, nur alle sieben Tage wächst die Population ein wenig. Pro Runde dürfen Sie in jeder Stadt ein Gebäude hochziehen. In Tavernen erfährt man Gerüchte, eine Statue hebt die Moral der Bewohner. Am wichtigsten sind die Monsterbehausungen, welche die besseren Krieger erst zugänglich machen. Insgesamt sind, neutrale Monstren eingeschlossen, 66 Truppentypen vorhanden. Neu ist das Upgraden von Kampfeinheiten. Wer seinen Elfen den Dachstuhl renoviert, darf fortan die besseren Rangers anwerben. In gleicher Weise macht man aus Riesen Titanen oder aus Orks Kriegshäuptlinge. Ein Ausbau hat keine Auswirkungen auf andere Städte oder bereits angeworbene Krieger.

Die taktischen Schlachtfelder sind größer geworden, der Kampfverlauf anspruchsvoller. Die beiden Heerführer werden zwar gezeigt, können jedoch nicht angegriffen werden. Mittels Magie stärken Sie



Bei dieser Belagerung hat unser Katapult bereits ein Mauerstück eingerissen.



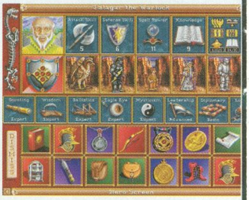
▲ Ein »Ketten-Blitz« zuckt zum nächsten Opfer, einem Trupp Riesen.

Spiele-Test

JÖRG LANGER ★★★★

Alle Strategiehasser aufgepaßt: Dieses Spiel könnte etwas für Sie sein! Wo viele Genrevertreter mit realistischen Gefechtssimulationen oder beeindruckender Optionsopulenz aufwarten, geht Heroes 2 die Sache geruhsam an. Man reitet rundenweise mit seinen Helden umher, sammelt Schätze und Truppen – und hat die ganze Zeit Spaß. Kaum ein anderes Programm liefert dem Spieler so viele Erfolgserlebnisse: Statt mich zu bekämpfen, bitten einige Orks um Aufnahme in meine Armee. Ich finde ein wertvolles Artefakt, oder mein Held steigt eine Stufe auf und darf seine Belagerungskenntnisse verbessern. Nach langem Sparen habe ich endlich alles für den Bau einer Drachen-Wohnstatt zusammen, oder ich schnappe dem Gegner eine Ortschaft weg, oder ...

Auch gestandene Strategen werden das gutherzige Fantasy-Geschehen mögen. Trotz des einfachen Kampfsystems kann man durch guten Einsatz von Truppen und Magie auch mal eine »unmögliche« Schlacht für sich entscheiden. Bei allem Ehrgeiz, viele Tempel, Zufallsereignisse und Rohstoffe zu entdecken, muß immer auch an den Schutz der Städte gedacht werden. Das Timen von Angriffen fordert selbst erfahrene Spieler. Schade nur, daß man nicht wenigstens einen Helden von Mission zu Mission mitnehmen kann. Vollprofis könnten sich nach größerer Abwechslung oder schlaueren Computergegnern sehnen. Sei's drum: Ich lösche Heroes 2 so schnell nicht wieder von der Festplatte.

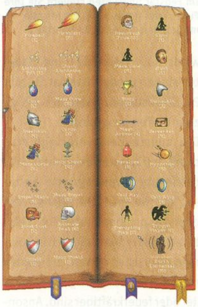


Der anfängliche Offizier mutierte im Laufe des Szenarios zum Superhelden.





eigene Kämpfer oder schwächen feindliche. Besonders beliebt sind Tricks wie die »Beserker«-Beschwörung – ein beliebiger Verband greift den nächstgelegenen Nachbarn an, auch wenn dieser zur eigenen Seite gehört. Einheiten können durchaus unter dem Einfluß mehrerer Zauber stehen, etwa »Eisenhaut« und »Segnung«. Neue Beschwörungen lernen die Offiziere vorrangig in Magiergilden. Eine neu erbaute Gilde bietet mehrere zufällig ausgewählte Stufe-1-Sprüche an, beim jedem Upgrade kommen einige der nächsten Stufe hinzu, bis hin zur fünften.



Wer erstmal über ein solches Sprücherepertoire verfügt, braucht kaum noch Gegner zu fürchten.

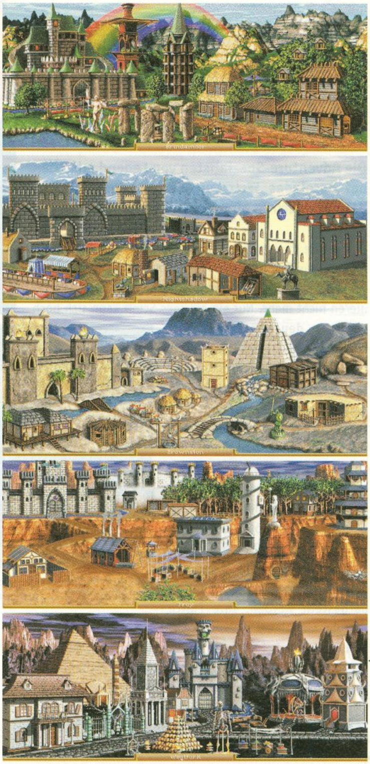
Auch das Besuchen von Tempeln kann lehrreich sein. Eine gewiefte Fortbildungsmöglichkeit stellt die Vogelblick-Fähigkeit dar: Experten dieser Disziplin haben gute Chancen, dem Gegner in der Schlacht Zaubertricks abzuschauen.

Jede Stadt ist durch eine Mauer geschützt. Der Angreifer erhält automatisch ein Katapult, das die Orte jede Runde beschießt. Der Verteidiger kann zwei zusätzliche Türme konstruieren, die automatisch auf die Belagerer feuern. Ein Burggraben stoppt die Bewegung aller Bodentruppen. Manche Stadttypen erhöhen ihre Defensivkraft sogar per Regenbogen oder magischem Sturm. Hat der Verteidiger keinen Helden in der Stadt postiert, kämpfen die abwehrenden Truppen wesentlich schlechter. Als Kompromiß kann man ein Hauptmannsquartier errichten, dessen Insasse als Aushilfe einspringt. Für den Bau mancher Gebäude sind neben Gold auch Ressourcen wie Edelsteine vonnöten. Was aber tun, wenn trotz eroberter Minen etwas fehlt? Hier helfen Märkte, die man selbst errichtet oder im Umland findet.



Zu Beginn eines Szenarios findet man Schätze und Rohstoffe im Überfluß.

18 Szenarios stehen bereit, in denen bis zu sechs Feldherren um eines von sechs Missionszielen kämpfen. So ist eine vorgegebene Stadt zu erobern oder die blaue Partei auszuschalten. Mit dem gut zu bedienenden Editor erstellen Sie eigene Karten und legen sämtliche Szenarioparameter fest. Den Höhepunkt stellt die Solokampagne dar: Als rechtschaffener Roland oder arglistiger Archibald versuchen Sie, die Königskrone zu erringen. Vor jeder Mission treffen Sie eine Wahl, etwa für einen Artefakt oder einen Stadttypus. An einigen Stellen verzweigen die beiden Feldzüge, so darf man nachträglich die Seiten wechseln. **(la)**



◀ Hier sind fünf der sechs Stadtvarianten, jeweils gut ausgebaut, zu sehen.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

Hersteller: New World Computing | Hardware: ➊②③④⑤
Betriebssystem: Windows 95 | Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (Modem); bis Sechs (abwechselnd, per Netzwerk)

Präsentation: Gut | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: Durchschnitt
Ausstattung: Sehr gut | Komfort: Durchschnitt | Übersetzung: geplant

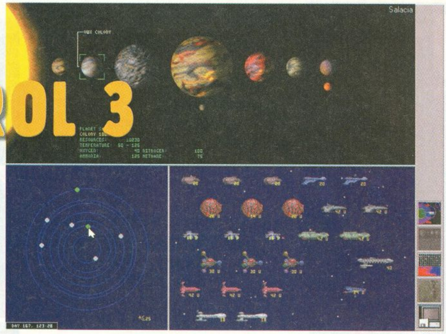
PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ MONIKA: ★★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★

JÖRG LANGER: ★★★★

Strategiespiel für Fortgeschrittene

STAR CONTROL 3



Die Adventure-Spezialisten von Legend mischten bei Accolades Weltraum-Erkundungsspiel mit, das technisch in eine Zeitfalle getappt ist.

Mehrere Rassen der sogenannten Liga wollen den Kessari-Quadranten kolonisieren, haben aber mit einem kleinen Problem zu kämpfen: Hyperraumsprünge funktionieren nicht mehr. Nur ein einziges Schiff kann sich noch zwischen den Sonnensystemen bewegen, und das ist zufällig Ihres. Also besuchen Sie die verbündeten Aliens, lassen sich Schiffe schenken und nehmen Grabungen vor. Bald trifft man auf die Hegemonie, eine feindselige Konkurrenzallianz.

Vom dritten Teil einer Serie erwartet man unter anderem Anpassung an den technischen Stand der Dinge. »Star Control 3« enttäuscht in diesem Punkt: Das Geschehen findet in Sonnensystemen statt, die in Form winziger, farbarmer Karten dargestellt werden. Ihre Flotte besteht aus einem gelben »C« mit nachfolgender Schiffszahl (maximal 25). Bei Kämpfen wählen Sie ein Boot aus und duellieren sich per »Asteroids«-Verschnitt mit einem der Gegnerpötte. Fliegt das Schiff rechts aus dem Bild heraus, taucht es links wieder auf. Asteroiden und Planeten stellen Hindernisse dar. Es gibt 24 Schiffstypen, jeder mit bis zu zwei Waffen ausgestattet.



Genügend Geduld vorausgesetzt, sind die Gespräche mit den verschiedenen Aliens interessant.

Im Fenster linksunten steuern Sie Ihre Flotte (das gelbe »C«). Rechts alle mitgeführten Schiffe im Überblick.

Die meiste Zeit verbringt man damit, auf Anraten der Online-Hilfe bestimmte Sonnensysteme aufzusuchen, wo man mit Aliens redet oder »Anomalien« ausgräbt. Letztere sind Artefakte, die sich in Kolonien erforschen lassen. Sie dienen meist der Verbesserung bestimmter Schiffstypen, die fortan schneller oder feuerkräftiger sind. Ansonsten haben die Kolonien nur eine Alibifunktion inne, Neugründungen lohnen sich kaum. Kolonien produzieren Raumschiffe, Landedrohnen und vor allem Treibstoff. Hauptinhalt des Spiels sind die Unterhaltungen im Multiple-choice-Verfahren; jede Rasse meldet sich per Sprachausgabe zu Wort. Man erfüllt kleine Aufträge, schließt Bündnisse und kommt einem großen kosmischen Geheimnis auf die Spur. **(la)**



Tristesse und kaum Spielwitz bieten die einfachen Actionkämpfe.

JÖRG LANGER ★★

Man sollte den potentiellen Spieler von Star Control 3 an den Stuhl fesseln, sonst rennt er weg: Mit Ausnahme der Gespräche fährt Accolade schlichteste Grafik auf, um sein Nadel-im-Heuhaufen-Geschehen zu verkaufen. Die Online-Hilfe nach dem nächsten Ziel befragen, Artefakte finden, mit Volk X reden, Schiffe upgraden – das ist so ziemlich alles, was man machen kann. Die Raumkämpfe könnten von einem Hobbyprogrammierer stammen und sind oft nach drei Sekunden vorbei. Und auch wenn man den PC für sich spielen läßt, dauert es ewig, bis eine Flotte aus 14 Hegemonie-Schiffen in Einzelduellen besiegt ist. Die taktischen Kämpfe beim Legends-Adventure Mission Critical waren weit spannender!

Einige Stunden später. Der Spieler sitzt immer noch vor Star Control (er konnte ja nicht weglaufen), und plötzlich beginnt fern am Horizont ein kleines Fünkchen Spielspaß zu blinken. Läßt man sich nämlich auf das Endlosgelaber der Aliens ein (einfach süß: die feigen Spathi), entfaltet sich langsam ein spannender Plot rund um das Geheimnis hinter dem Kessari-Sektor. Die Hegemonie schiebt Ihnen die Vernichtung eines Systems in die Schuhe, Mitglieder der Liga streiten sich, et cetera. Wer auf so etwas steht, kann in den Pilotensessel steigen. Doch Strategen, die sich aufs Gründen und Verwalten von Kolonien freuen, auf taktische Entscheidungen oder auf komplexe Inhalte, sollten den Countdown verstreichen lassen.

STAR CONTROL 3

Hersteller:	Accolade	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer (Zwei bei den einzeln anwählbaren Kämpfen)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ MICHAEL: ★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★

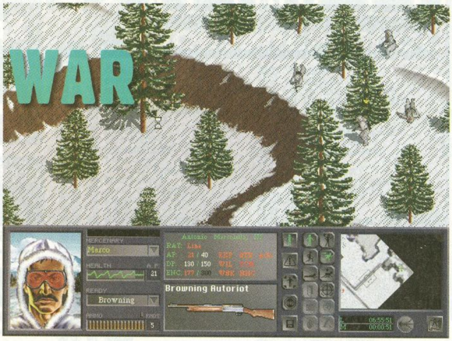
JÖRG LANGER: ★★

Spiele-Test



Strategiespiel für Profis

WAGES OF WAR



Die Söldner sind zwar nett animiert, doch die Übersicht ist trotz Minikarte bescheiden.

Lohnsoldaten an die Front! In einer Mischung aus »UFO« und »Jagged Alliance« mühen sich acht Söldner über isometrische Schlachtfelder.

Niemand wünscht sich im wirklichen Leben, einem leibhaftigen Söldner zu begeben. Doch seit Sir-Techs »Jagged Alliance« wissen Strategen, wie interessant das Verwalten einer Lohnsoldatentruppe sein kann, und wie spannend ihre Steuerung im Kampf. Dem Quasi-Nachfolger »Deadly Games« verliehen wir einen Gold Player sowie die Auszeichnung »bestes Multiplayer-Spiel 1996«. Wenn ein Konzept soviel Erfolg hat, bleiben Nachahmer nicht aus. Bei 3DOs »Wages of War« wurde die wirtschaftliche Seite ausgebaut, die Zahl der Waffen erhöht und die Aktionsmöglichkeiten scheinbar erweitert. Es gibt weder Mehrspielerpartien noch benutzergenerierte Schlachten. Wer glaubt, in einem Taktikspiel müßte es gleich zur Sache gehen, irrt: Am Anfang steht das Warten auf den Telefonanruf eines Auftraggebers. Gleich darauf spuckt das Faxgerät einen Vertrag aus, dessen Konditionen sich ändern lassen. Geht der Geschäftspartner darauf ein, erhält man eine umfangreiche Textbeschreibung der Mission. Danach stellen Sie sich ein Team zusammen. Dieses bleibt aber nicht bei Ihnen, Sie beginnen jede Mission wieder bei Null. Eine Karteikartensammlung zählt alle Lohnkrieger mitsamt relevanter Fertigkeiten auf. Als nächstes geht es an den Waffenkauf. Revolver, Maschinenpistolen, Schrotflinten, Gewehre, MGs, Granaten, spezielle Waffen wie Armbrüste sowie sonstige Ausrüstung à la Leuchtraketen stehen zur Verfügung. Alles ist auf realistisch getrimmt, man hantiert mit großen Zahlen. Nach dem Kauf wird die Ausrüstung auf die Söldner verteilt, bevor diese ein kurzes Training durchlaufen. Zwischenzeitlich entscheiden Sie sich für eine Reiseagentur, schließlich will man pünktlich ankommen. Jetzt erst beginnt die eigentliche Mission.

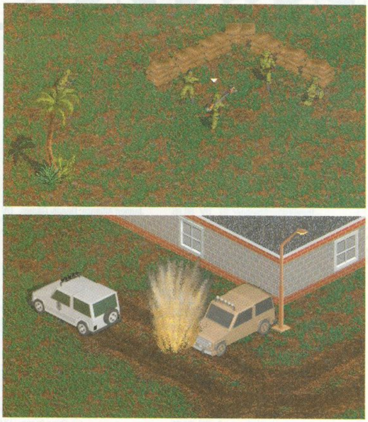
Hier zeigen sich zwei wesentliche Unterschiede zu Deadly Games. Zum einen erfolgt die Darstellung isometrisch, was schönere Animationen ermöglicht, aber die Übersicht beeinträchtigt. Die Flugbahn eines Geschosses läßt sich nicht verfolgen, man sieht nur Mündungsfeuer und umfallende Gegner. Die zweite Änderung ist

Spiele-Test

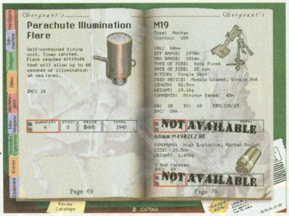
JÖRG LANGER ★★

Telefonieren, faxen, Listen durchlesen, in Karteikarten blättern – sollte ich in einer Beamtensimulation gelandet sein? Wo Deadly Games mit reiner Mausbedienung zahlreiche Aktionen ermöglicht, klickt man bei Wages of War auf diverse Icons und ist durch die strikte Zugreihenfolge arg beschränkt. Da es kein stehendes Team gibt, muß man jeden Einsatz bei Null beginnen. Zudem geht der Rollenspielflair des Vorbilds verloren – es gibt keinen Söldner Ivan, der einem dank Sprachausgabe und langer Mitgliedschaft ans Herz wachsen könnte, sondern nur austauschbare Leihkrieger. Die Präsentation kann mich trotz großer Grafikobjekte nicht überzeugen: Meistens schießt man auf Gegner, die mehrere Bildschirmbreiten entfernt sind. Immer wieder werden Personen von Mauern und Bäumen verdeckt. Noch dazu ist die Spielgeschwindigkeit selbst auf einem Pentium/90 bescheiden.

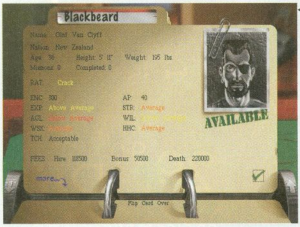
Wenn man trotz anderslautender Missionsbeschreibung keine Fallschirme mitnimmt, startet das Szenario zwar, endet aber sofort. Die ganze Zeit fürs Anwerben und Ausrüsten der Söldner war damit verschwendet. Bei einem Einsatz stand ich direkt neben der zu rettenden Geisel, der letzte Gegner flüchtete per Hubschrauber. Das Spiel sagte, ich hätte gewonnen, beendete die Mission automatisch – und plötzlich hatte ich verloren, da die Geisel nicht befreit war! Bei aller Kritik kann Wages of War Spaß machen, sofern man sich auf die Detailfehler und den langsamen Ablauf der Szenarios einstellt. Das Spiel ist mit Sicherheit realistischer als sein Vorbild: Die Waffenkataloge könnten der Wirklichkeit entnommen sein, Treffer werfen die Soldaten grundsätzlich zu Boden. Profitaktiker können deshalb einen Blick riskieren.



Das Abfeuern eines Granatwerfers und der Einschlag des Projektils sind zu sehen, nicht aber sein Weg zum Ziel.



Bei der Waffenauswahl gibt es auch ungewöhnliche Objekte. ▶



◀ Die Söldnerporträts setzen sich aus einer Art Phantombild-Baukasten zusammen.

die Zugreihenfolge: Sämtliche Kämpfer kommen strikt nacheinander an die Reihe, unter Verbrauch von Aktionspunkten. Beispielsweise sind zwei Ihrer Kämpfer dran, dann zwei feindliche und danach Ihre restlichen drei. Dem gegenüber trennt Deadly Games zwischen den Zügen der Parteien, erlaubt aber per »Interrupt«-Regelung Reaktionen auf Feindbewegungen. Außerdem darf man hier nur einen Teil der Aktionspunkte von Söldner A verbrauchen, dann Kämpfer B bewegen und darauf mit A fortfahren. Bei Wages of War hingegen ist Teamwork sehr schwierig; an Engstellen stauen sich die Soldaten häufig.

Die Bedienung ist erheblich komplizierter als beim Vorbild. Das scheint zunächst an den größeren Auswahl an Aktionen zu liegen; so können Ihre Leihkrieger sich hinlegen, robben, rennen und Verwundete tragen. Doch viele weitere Aktivitäten, wie Granaten werfen oder Medizinkästen benutzen, bietet auch Deadly Games. Nur wird hier kein gesondertes Icon angeklickt, sondern einfach das in der rechten Hand befindliche Objekt benutzt. Bei genauerer Betrachtung hat Wages of War nicht die Vielfalt des Vorbilds; so kann man weder Gegenstände reparieren oder kombinieren, noch Kettenreaktionen auslösen. Die Zahl von 16 relativ abwechslungsreichen, sehr zeitaufwendigen Missionen hält dem Vergleich nicht stand. Per Kampagne werden die einzelnen wählbaren Einsätze nacheinander durchgespielt. (la)

WAGES OF WAR

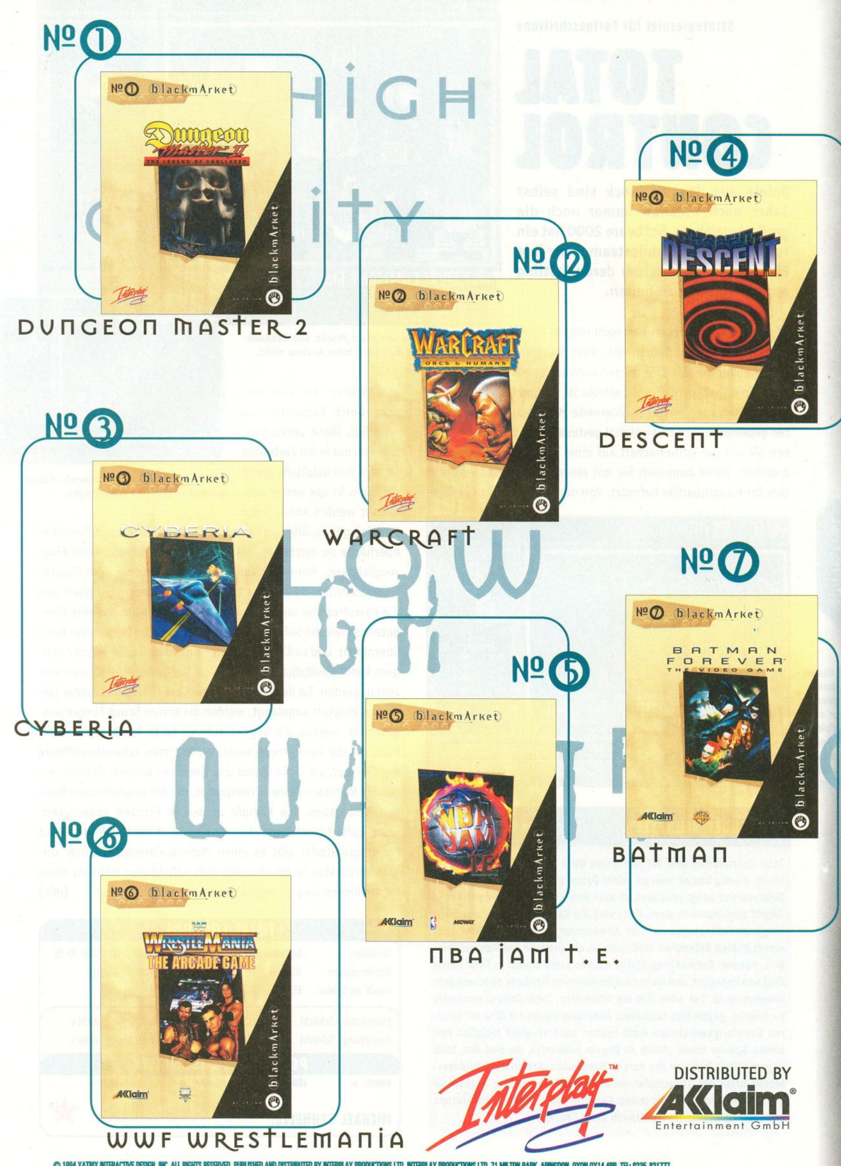
Hersteller:	Studio 3DO	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★

JÖRG LANGER: ★★


HIGH QUALITY
LOW PRICE
№1 blackmArket
Dungeon Master II
THE LEGEND OF SKULLKEEP
DUNGEON MASTER 2
№2 blackmArket
WARCRAFT
ORCS & HUMANS
WARCRAFT
№3 blackmArket
CYBERIA
CYBERIA
№4 blackmArket
DESCENT
DESCENT
№5 blackmArket
NBA JAM
NBA JAM T.E.
№6 blackmArket
WRESTLEMANIA
THE ARCADE GAME
WWF WRESTLEMANIA
№7 blackmArket
BATMAN FOREVER
THE VIDEO GAME
BATMAN
Interplay™
DISTRIBUTED BY
Acclaim®
Entertainment GmbH
© 1994 XATRIX INTERACTIVE DESIGN, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY INTERPLAY PRODUCTIONS LTD. INTERPLAY PRODUCTIONS LTD. 71 MILTON PARK, ABINGDON, OXON OX14 4RR. TEL: 0235-821777.
© 1994 Paralax Software. All rights reserved. All trademarks are property of Interplay Ltd, 71 Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RX.
©1994 INTERPLAY PRODUCTIONS LTD. ©1994 SOFTWARE HEAVEN INC. ALL RIGHTS RESERVED INTERPLAY LTD. INTERPLAY PRODUCTIONS LTD, 71 MILTON PARK, ABINGDON, OXON OX14 4RR. TEL: 01235 821666, FAX: 01235 821777
© 1994 INTERPLAY PRODUCTIONS LTD AND BLIZZARD ENTERTAINMENT. WARCRAFT IS A TRADEMARK OF INTERPLAY PRODUCTIONS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. INTERPLAY PRODUCTIONS LTD, MILTON PARK, ABINGDON, OXON OX14 4RR. TEL:0235 821666, FAX: 0235 821777

Strategiespiel für Fortgeschrittene

TOTAL CONTROL

Spiele aus dem Ostblock sind selbst Jahre nach »Tetris« immer noch die große Ausnahme. Software 2000 hat ein russisches Programmierteam unter ihre Fittiche genommen, um deren Erstling auf die Sprünge zu helfen.

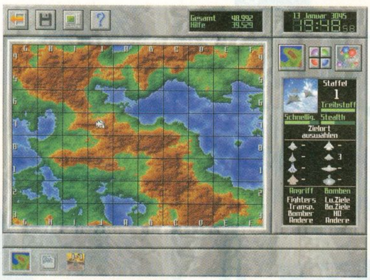


Die heimische Basis in ganzer Pracht. Die Gebäudegrafiken verändern sich auch beim Ausbau nicht.



Feindliche Roboter im Anmarsch. Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen.

Aufbauspiele erfreuen sich nach wie vor einer ungebrochenen Beliebtheit. Kein Wunder, denn Knüller wie »SimCity« bieten auch auf lange Sicht Spielspaß pur. »Total Control« ist in eine belanglose Hintergrundstory um sechs rivalisierende Mächte auf einem Planeten gebettet. Gegen diese digital gesteuerten Intelligenzen müssen Sie um die Vorherrschaft auf einer zufallsgenerierten Welt antreten. Dabei beginnen Sie mit einem Kartensektor, in dem sich Ihr Hauptquartier befindet. Von dort aus baut man in Echtzeit Minen, um vier verschiedene Erzsorten zu schürfen. Diese unterscheiden sich nur in der Farbe und sichern den Geldfluß, damit die Basis in spe weiter ausgebaut werden kann. Denn letztlich gilt es, alle Gegner mit Waffengewalt von der Planetenoberfläche zu vertreiben. Da erweisen sich Roboter- und Flugzeugfabriken, Hangars, Waffen- und Radartürme oder Flugabwehrgeschütze als äußerst hilfreich. Im Techcenter lassen sich die Kampfroboter ausbilden und reparieren, während eine Computerzentrale die Softwareentwicklung für jeden Bereich der Basis übernimmt, und so die Leistung der einzelnen Gebäudetypen steigern kann. Zusätzlich lassen sich die verschiedenen Bauten einzeln upgraden. Ist der Stützpunkt auf dem Höhepunkt seiner Leistungsfähigkeit angelangt, werden die ersten Scout-Flieger ausgeschickt, welche die Gegner auf der Karte lokalisieren. Weiß man, wo die Konkurrenz haust, schickt man schwerbewaffnete Bomber aus, um sie in Grund und Boden zu ballern. Danach setzen Sie Roboter in einen Transporter, die der gegnerischen Basis den Rest geben. Die Kämpfe werden in Echtzeit abgewickelt, wobei Luftschlachten auf einem Extrabildschirm stattfinden. Laut Packungsmaterial gibt es einen Mehrspielermodus. Unser originalverpacktes Testmuster ließ sich, sobald man mehr als einen menschlichen Gegner auswählte, nicht mehr starten. (mic)



Auf dieser Sektorenkarte werden Flieger ausgeschickt, um die gegnerische Basis zu finden.

MICHAEL SCHNELLE ★

Total Control hinterläßt auf den ersten Blick einen interessanten Eindruck. Fleißig bastelt man an seiner Basis, freut sich über jedes neue Gebäude und bangt gespannt, ob man dem Gegner mit dem geplanten Angriff zuvorkommen kann. Dazu sind die Kämpfe zwar taktisch recht eingeschränkt, sorgen aber für Abwechslung. Doch spätestens nach einem halben Stündchen stößt man an die Grenzen der Ausbaufähigkeit. Höhere Entwicklungsstufen werden nicht einmal in Form neuer Grafiken honoriert, und mehr als eine Handvoll Gebäude zu bauen geht sowieso nicht. Das alles läßt die Motivation, Total Control mehrmals zu spielen, gegen Null tendieren. Außerdem agiert die CPU auf höheren Schwierigkeitsgraden nicht besser, sondern greift lediglich den armen Spieler schon gleich zu Beginn pausenlos an. Und der, trotz gegenteiliger Aussage des kargen Handbuchs, fehlende Multiplayer-Modus krönt das Trauerspiel noch. Da kann der niedrig angesetzte Verkaufspreis nichts mehr retten. Gegen die hochkarätige Konkurrenz hat Total Control nicht den Hauch einer Chance.

TOTAL CONTROL

Hersteller:	Software 2000	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ ROLAND: ★

MICHAEL SCHNELLE: ★

JAHRESINHALT 1996

Über 300 Spieletests, Hardwarethemen en masse und haufenweise Tips & Tricks. Doch in welcher Ausgabe standen die noch? Ach, ich sehe einfach in der Jahresübersicht nach. Dann mal los.

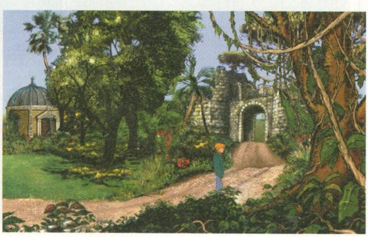
SPIELETEST

Descent 2	4	86	2	12	9	156
Destruction Derby	1	110	–	–	3	177
Dig, The	1	64	–	–	2	152
Digital Arcade	1	190	–	–	–	–
Dime City	2	112	–	–	–	–
Druidenzirkel, Der	2	48	–	–	–	–
Dschungelbuch, Das	1	186	–	–	–	–
Duke Nukem 3D	7	30	2	16	5	176
Duke Nukem 3D (Shareware)	3	46	2	16	4	184
Earthsiege 2	6	62	–	–	–	–
Earthworm Jim (WIN 95)	3	108	–	–	4	211
Earthworm Jim 1+2 (DOS)	4	96	–	–	–	–
Ecco the Dolphin	3	106	–	–	–	–
Elisabeth I.	8	96	–	–	9	116
Elk Moon Murder, The	9	112	–	–	10	174
Entombed	3	50	–	–	–	–
Entomorph	1	166	–	–	2	164
ESPN Extreme Games	4	120	–	–	–	–
Euro 96	8	98	6	40	–	–
Eurofighter 2000	1	74	–	–	–	–
Evocation	3	126	–	–	–	–
Extreme Pinball	2	120	–	–	3	177
F-22 Lightning 2	12	84	–	–	–	–
F1 Manager 96	8	92	–	–	–	–
F1 Manager 96	11	116	–	–	–	–
Fable	11	150	–	–	–	–
Fantasy General	5	58	3	24	6	144
Fast Attack	5	84	–	–	–	–
FIFA Soccer '96	1	80	–	–	2	177
Firefight	8	78	–	–	–	–
Firo & Klawd	12	96	–	–	–	–
Formula One Grand Prix 2	4	62	–	–	10	180
Fugger 2, Die	6	96	–	–	7	191
Future Shock – The Terminator	2	80	–	–	4	211
Gabriel Knight 2 – The Beast within	2	40	1	19	4	204
Gearheads	6	86	–	–	–	–
Gender Wars	6	93	–	–	–	–
Gene Machine	10	126	–	–	–	–
Gene Wars	10	60	–	–	12	180
Ghost Bear's Legacy	3	64	–	–	–	–
Golden Gate Killer	10	134	9	14	–	–
Golden Gate Killer	10	134	9	14	–	–
Grand Prix 2	9	81	–	–	–	–
Grand Prix Manager	2	72	–	–	–	–
Greg Norman Golf	9	110	–	–	–	–
Hardline	12	134	–	–	–	–
Harvester	12	128	–	–	–	–
Hellbender	11	134	9	22	–	–
Hexen	1	98	–	–	1	240
Hexen – Expansion Pack	8	66	–	–	–	–
Hind	10	74	–	–	–	–
Hive, The	1	96	–	–	–	–
Human Recall	3	118	–	–	–	–
I have no Mouth, but I must scream	4	134	–	–	–	–
Ice & Fire	3	77	–	–	–	–
Imperium Romanum	3	116	–	–	–	–
In the 1st Degree	2	62	–	–	–	–
Indiana Jones Desktop Adventure	6	68	–	–	–	–
Indy Car Racing 2	1	92	–	–	–	–
Isis	9	97	–	–	–	–
Jagged Alliance: Deadly Games	11	94	–	–	12	192
Johnny Bazookatone	5	99	–	–	7	191
Judge Dredd	7	76	–	–	–	–
Karma	9	96	–	–	–	–
Kick Off 96	9	82	–	–	–	–
Kingdom o'Magic	5	106	–	–	–	–
Klingon	8	88	5	56	9	160
Lemmings 95	7	69	–	–	–	–
Lighthouse	10	54	8	26	–	–
Links LS	10	78	–	–	–	–
Locus	3	76	–	–	–	–
Lode Runner – Online	5	94	–	–	–	–
Loony Labyrinth	9	92	–	–	–	–
Manic Karts	4	136	–	–	–	–
Martian Chronicles, The	9	104	–	–	–	–
Mashines, The	1	178	–	–	–	–
Master of Orion 2, Battle at Antares	11	86	4	20	–	–
Mech Warrior 2 Pentium Edition	3	64	–	–	–	–
Mech Warrior 2: Mercenaries	12	60	–	–	–	–
Mega Man X	2	84	–	–	–	–
Megarace 2	11	128	–	–	12	180
Millenia	2	101	–	–	–	–
Milo	10	138	–	–	–	–
Mission Critical	2	52	–	–	3	152
Mission Super I.Q.	2	124	–	–	–	–
Monster Truck Madness	11	122	9	22	–	–
Monty Python Holy Grail	9	106	–	–	–	–
Mortal Coil	2	108	–	–	–	–
Mummy – Tomb of Pharao	12	124	4	24	–	–
Mutant Pinguins	11	144	–	–	–	–
NBA Live '96	4	108	–	–	–	–
Need for Speed Special	9	80	–	–	–	–
NHL Hockey 97	12	146	–	–	–	–
NHL Power Play '96	9	84	–	–	–	–
Nine – The last Resort	12	122	–	–	–	–
Normality Inc.	8	90	–	–	9	136
Offensive	8	52	–	–	8	121
Olympic Games	10	82	–	–	–	–
Onside	8	100	–	–	–	–
Orion Burger	12	110	–	–	–	–
Pandora Directive, The	10	130	–	–	12	204
Panic in the Park	1	192	–	–	–	–
Per.Oxyd	2	82	–	–	–	–



JAHRESINHALT 1996

Spiel	Test Ausg.	Test Seite	Preview Ausg.	Preview Seite	Tips Ausg.	Tips Seite
PGA European Tour	5	116	–	–	–	–
Planer 2, Der	11	117	–	–	–	–
Pinball 3D-VCR	5	90	–	–	–	–
Pinball 95	3	102	–	–	–	–
Pinball Wizard 2000 – Constr. Set	3	90	–	–	–	–
Pinball Wizard 2000 – Die Flipper	3	100	–	–	–	–
Pinball World	1	182	–	–	–	–
Pole Position	2	70	–	–	–	–
Police Quest Swat	2	68	–	–	–	–
Pool Champion	3	88	–	–	–	–
Pray for Death	8	72	–	–	–	–
Privateer 2: The Darkening	12	72	11	58	–	–
Pro Pinball – The Web	1	183	–	–	–	–
Produzent, Der	8	94	–	–	–	–
Professor Tim	9	100	–	–	–	–
Psychic Detective	3	110	–	–	–	–
Puppen, Perlen und Pistolen	10	142	–	–	–	–
Quake (Shareware)	9	32	–	–	9	42
Quest for Fame	2	118	–	–	–	–
Radix: Beyond the Void	3	70	–	–	–	–
Rallye Racing 97	12	144	–	–	–	–
ran-Soccer (Actua Soccer)	1	84	–	–	–	–
Ran-Trainer 2	3	78	–	–	–	–
Raven Project, The	4	106	–	–	–	–
Rayman	1	188	–	–	–	–
Rebel Assault 2: The Hidden Empire	1	68	–	–	2	177
Red Ghost	4	104	–	–	–	–
Rendezvous im Weltraum	12	118	–	–	–	–
Return Fire	7	78	–	–	–	–
Return of Arcade	5	126	–	–	–	–
Revolution X	6	110	–	–	–	–
Riddle of Master Lu	1	158	–	–	2	156
Ring der Nibelungen	3	52	–	–	–	–
Ripper	5	108	–	–	–	–
Rise 2 – Resurrection	3	42	–	–	–	–
Rise and Rule of Ancient Empires	6	98	–	–	–	–
Road Rash	11	126	–	–	–	–
Road Warrior	1	104	–	–	–	–
Robot City	3	44	–	–	–	–
Robotron X	12	94	–	–	–	–
Romance of the three Kindoms 4	8	56	–	–	–	–
Schleichfahrt	12	80	10	32	–	–
Scorched Planet	11	138	4	32	–	–
Sea Legends	4	124	–	–	–	–
Seelenturm, Der	3	58	–	–	–	–
Sensible Golf	4	102	–	–	–	–
Separation Anxiety	3	50	–	–	–	–
Shannara	2	56	–	–	3	166
Shattered Steel	12	64	9	18	–	–
Shellshock	8	64	–	–	10	170
Sherlock Holmes 2	12	126	–	–	–	–
Shivers	1	156	–	–	–	–
Shockwave Assault	3	71	–	–	–	–
Siedler 2, Die	6	54	–	–	6	60
Silent Hunter	5	80	3	24	–	–
Silent Thunder	6	74	–	–	–	–
Sim City 2000 CD Collection	3	84	–	–	–	–
SimCity 2000 Network Edition	10	150	–	–	–	–
Solar Crusade	11	132	–	–	–	–
Sonic PC	8	76	–	–	–	–
Space Bucks	5	114	–	–	–	–
Space Hulk 2	7	50	6	32	10	172
Space Marines	1	170	–	–	–	–
Speed Haste	6	84	–	–	–	–
Speedrage	10	72	–	–	–	–
Spud!	5	124	–	–	–	–
Spycraft	5	86	3	20	–	–
Star Rangers	2	126	–	–	6	163
Star Trek: Deep Space Nine, Harbinger	5	50	–	–	8	142
Starfighter 3000	8	60	–	–	–	–
Stonekeep	1	162	–	–	3	156
Storm	6	80	–	–	–	–
Strife	8	68	–	–	–	–
Strike Base	5	76	3	18	–	–
Striker '96	10	84	–	–	–	–
SU-27 Flanker	3	63	–	–	–	–
Super Stardust	5	102	–	–	–	–
SWIV 3D	12	102	–	–	–	–
Syndicate Wars	10	44	9	16	10	48
Synnergist – Der blaue Staub	11	154	–	–	–	–
Talisman	3	120	–	–	–	–
Teamchef	3	80	–	–	–	–
TekWar	2	128	–	–	–	–
Tempest 2000	2	88	–	–	–	–
Terra Nova	5	68	4	4	8	128
Terror TRAX – Track of the Vampire	10	140	–	–	–	–
Thexder	2	76	–	–	–	–
This Means War	2	110	–	–	–	–
Thunderhawk 2 – Firestorm	3	62	–	–	–	–
TIE-Fighter CD	1	192	–	–	–	–
Tilt	2	42	–	–	–	–
Time Commando	9	70	5	14	–	–
Time Gate – Knight's Chase	1	154	–	–	–	–
Tomcat Alley	4	126	–	–	–	–
Toonstruck	12	106	–	–	–	–
Top Gun: Fire at Will!	4	128	–	–	–	–
Torin's Passage	1	152	–	–	–	–
Total Distortion	6	92	–	–	–	–
Total Mania	8	58	–	–	–	–
Touche	1	94	–	–	–	–
Tracers	8	61	–	–	–	–
Track Attack	6	78	–	–	–	–
Trial by Magic	3	56	–	–	–	–



Titel						
Trophy Bass	3	128	–	–	–	–
Tyrian	3	66	–	–	7	191
Ultimate Mix	11	156	–	–	–	–
Urban Runner	7	80	–	–	–	–
Virtua Cop	12	86	–	–	–	–
Virtua Fighter PC	8	74	–	–	9	160
Virtual Corporation	9	98	–	–	10	172
Virtual Karts	2	122	–	–	–	–
Virtual Snooker	6	114	–	–	–	–
War College	8	54	–	–	–	–
War Wind	12	140	–	–	–	–
Warcraft 2 Expansion	7	46	–	–	9	142
Warcraft 2: Tides of Darkness	1	88	–	–	3	162
Warhammer: Shadow of the Horned Rat	3	122	–	–	4	211
Warlords 2 deluxe	1	176	–	–	–	–
Wayne Gretzky	3	87	–	–	–	–
Willi Lemkes Fußballmanager	2	74	–	–	–	–
Wing Commaner 4	4	50	–	–	5	170
Wipeout	1	106	–	–	–	–
Witchaven	7	38	–	–	–	–
Wizardry Gold	8	59	–	–	–	–
World Class Decathlon	9	90	–	–	–	–
World Rally Fever	8	80	–	–	–	–
Worms: Reinforcements	6	108	–	–	6	163
Z	9	52	4	26	9	61
Zone Raiders	3	74	–	–	–	–
Zork Nemesis	5	120	3	26	–	–

AKTUELL

Thema	Ausgabe	Seite
Adventures von gestern bis heute	4	158
Apogee und 3D Realms	3	14
Besten Spiele 1995	1	48
CeBIT '96	5	20
Comdex, Las Vegas	1	8
Creation-Tagebuch, Teil 1	2	8
Creation-Tagebuch, Teil 2	4	38
Criterion Studios	4	32
Dungeon Keeper, Origin meets Bullfrog	3	10
E3 Los Angeles	7	86
ECTS Herbst 96, London	11	20
ECTS Sprin '96, London	6	12
Jahresinhalt 1995	1	242
Jahresrückblick	1	54
Orakel 1996	1	61
Ocean-News	10	22



BIZARRE ANWENDUNG

Titel	Ausgabe	Seite
Badezimmer	9	120
Bitte nicht stören	1	208
Dogz – Your Computer Pet	4	168
Erlebnis Entspannung	10	168
Leise dreht die CD	12	178
Lindenstraße	2	142
Love Vision	7	132
Meet Mediaband	6	122
Mysterium	8	108
Phantom der Festplatte	11	164
Selbstverteidigung	5	142
Totally Twisted After Dark	3	134

BUG REPORT

Titel	Ausgabe	Seite
Allied General (Panzer General 2)	5	149
American Civil War	12	174
Anvil of Dawn	11	166
Ascendancy	4	180
Battle Race	9	132
Buried in Time	1	210
Chaos Overlords	10	169
Civil War	2	144
Civilization 2	5	149
Civilization 2	7	134
Civilization 2 Patch 1.10	6	165
CivNet	2	144
Command & Conquer	2	144
Command & Conquer	3	146
Command & Conquer Patch 1.2	5	149
Daggerfall	12	174
Duke Nukem 3D (Shareware-Version)	4	180
Dune 2	9	132
Elizabeth 1	11	166
Euro Fighter 2000	7	134
F1 Manager 96	8	120
F1 Manager 96	11	166
F1 Manager 96	10	169
First Encounters	2	144
Flight Unlimited	2	144
Flight Unlimited	9	132
Grand Prix Manager	3	146
Great Naval Battle	2	144
Heroes of Might & Magic	1	210
Heroes of Might and Magic	10	169
Hive, The	2	144
Indy's Desktop Adventures	8	120
Mechwarrior 2 (Netzwerk)	9	132
NHL-Hockey	2	144
Phantasmagoria	1	210
Pinball World	1	210
Powerhouse	1	210
Pro Pinball: The Web	10	169
Radix	3	146



Titel	Ausgabe	Seite
Riddle of Master Lu	1	210
Riddle of Master Lu	3	146
Siedler 2	7	134
Siedler 2	11	166
Steel Panthers	1	210
Steel Panthers	2	144
Steel Panthers	3	146
Stonekeep	8	120
Terra Nova	5	149
Top Gun	6	165
Virtua Pool	1	210
War Craft 2	8	120
Warlords II Deluxe	2	144
Werewolf Vs. Comanche	1	210
Wing Commander 4	4	180
Worms für Netzwerk	6	165
Z	11	166
Z	12	174

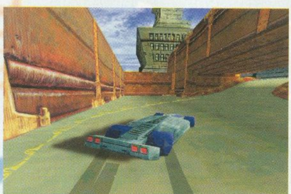
HALL OF FAME

Spiel	Ausgabe	Seite
Battle Team 2	8	103
FIFA Soccer	7	82
Formula One Grand Prix	11	158
Gabriel Knight 1	5	129
Gold Pack	12	150
Indy Car Racing	11	158
Jazz Jack Rabbit	11	159
Little Big Adventure	7	83
Magic Carpet	7	83
Megapak 5	6	118


SIE WERDEN NIE WIEDER MIT GESCHLOSSENEN AUGEN SCHLAFEN...
PHANTASMAGORIA II
LABOR DES GRAUENS
SIERRA®
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

JAHRESINHALT 1996

HARDWARE

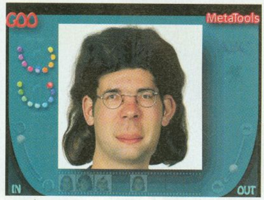


KEINE PANIK

ONLINE NEWS

SHAREWARE

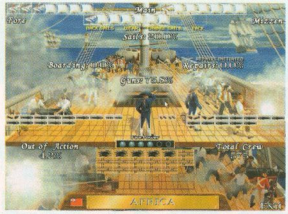
SOFTWARE



INTERVIEWS

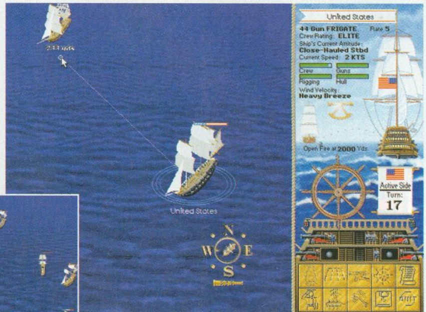
Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

WOODEN SHIPS AND IRON MEN



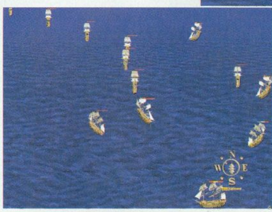
Im Schiffsstatus sehen Sie die Verteilung der Mannschaft sowie den Zustand von Takelage und Rumpf.

Poetischer Name für eine gar nicht poetische Zeit: In der Holzschiff-Ära feuerten riesige Segelpötte mit Dutzenden von schweren Kanonen aufeinander. Avalon Hill verpackt diesen Stoff in ein rundenbasiertes Taktikspiel.



Bei der Befehlseingabe läßt sich die Entfernung zum Gegner genau abmessen. Rechts eine Mischung aus Info- und Bedienungsbalken.

In einer einzigen Seeschlacht zerschlug Admiral Nelson die England-Eroberungsgelüste von Napoleon Bonaparte. Nelson hat den Kampf nicht überlebt, auch die Ära der Segelschiffe ging bald darauf zu Ende. Geblieben ist die Vorstellung von mutigen Seeleuten, donnernden Kanonen und zerfetzter Takelage. Avalon Hill hat das Brettspiel »Wooden Ships and Iron Men« unter gleichem Namen für PCs umgesetzt. Die augenscheinlichste Änderung ist die Abkehr vom Hexfeldsystem zugunsten einer »freien« Bewegung in acht Himmelsrichtungen.



In der Ausführungsphase agieren alle Schiffe beider Seiten gleichzeitig, man sieht Mündungsfeuer und Wasserfontänen.

Zwei Spielarten stehen zur Wahl: In der Kampagne hangelt man sich an Tagebucheinträgen entlang und trifft ab und zu die Entscheidung zwischen Angriff oder Davonsegeln. Nach zwei bis drei Monaten ist die Kaperfahrt Ihres einzelnen Schiffs vorbei, und Sie erhalten eine Punktewertung. Der Hauptaugenmerk des Spiels liegt auf 18 Szenarios, die während des amerikanischen Freiheitskrieges und in der napoleonischen Zeit angesiedelt sind.

An jeder Schlacht nehmen zwei bis 23 Schiffe teil. Diese sind in sieben Klassen eingeteilt, vom schwachbrüstigen Schoner bis zum Linienkriegsschiff mit über 100 schweren Kanonen. Sie können Teile Ihrer Flotte vom Computer steuern lassen. Sonst bestimmen Sie, welche von vier Munitionstypen geladen werden sollen, und wohin die Kanonen zielen (Rumpf oder Segel). Beim Manövrieren kommt es darauf an, den Wind auszunutzen und dem Gegner möglichst die Breitseite zuzuwenden. Das Abgeben der Bewegungsorder erfolgt in Echtzeit, das Schiff führt Schwenks oder Kehrtwenden prompt aus. Dabei wird der Bewegungsbefehl nur gespeichert – Sie können ihn bei Nichtgefallen ändern. Nach Ende der Runde werden die Aktionen beider Seiten gleichzeitig ausgeführt. Verschiedene Zoomstufen sowie der Wechsel zwischen isometrischer und 2D-Darstellung erleichtern die Übersicht. **(la)**

JÖRG LANGER ★★

Ein gutes Brettspiel gibt noch längst kein tolles PC-Programm ab. Grafisch und technisch hinken die Avalon-Hill-Umsetzungen der Konkurrenz deutlich hinterher. Doch ähnlich wie Flight Commander 2 in Bezug auf Luftkämpfe, schafft es Wooden Ships, das Feeling einer Seeschlacht rüberzubringen: Geschickte Manöver ziegen merklichen Erfolg, wer frohgemut gegen den Wind zu segeln versucht, verliert die Kontrolle über seinen Kahn. Nett auch die optionale Automatiksteuerung und kleine Details wie Segel setzen und Rake-Bombardement. Die Langzeitmotivation halte ich aber für recht begrenzt – auch mit zwei Spielern (hier ist die gleichzeitige Befehlsausführung sehr angenehm) läßt das Interesse bald nach, ausschließlich auf dem weiten Ozean zu kämpfen. Da hilft der Szenario-Editor wenig. Wieso trifft man nicht auf Inseln oder Hafenfestungen? Weshalb gibt es keine richtigen Missionen wie etwa das Kapern eines eskortierten Händlers? Für Flottenfans und Profitaktiker durchaus keine Enttäuschung, segeln die Eisernen Männer am breiten Publikum um mehrere Seemeilen vorbei.

WOODEN SHIPS AND IRON MEN

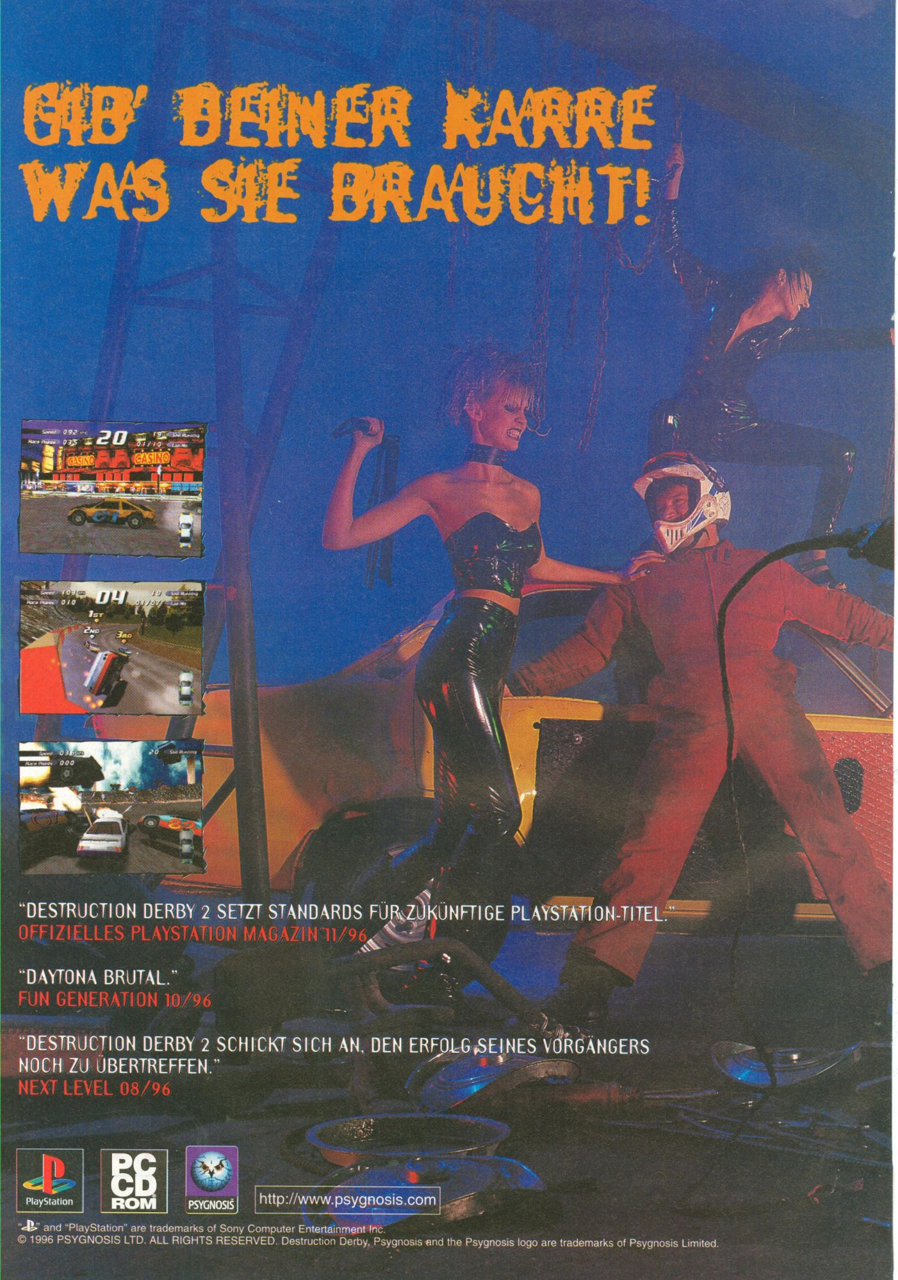
Hersteller:	Avalon Hill	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Nullmodem und E-Mail-Modus)		

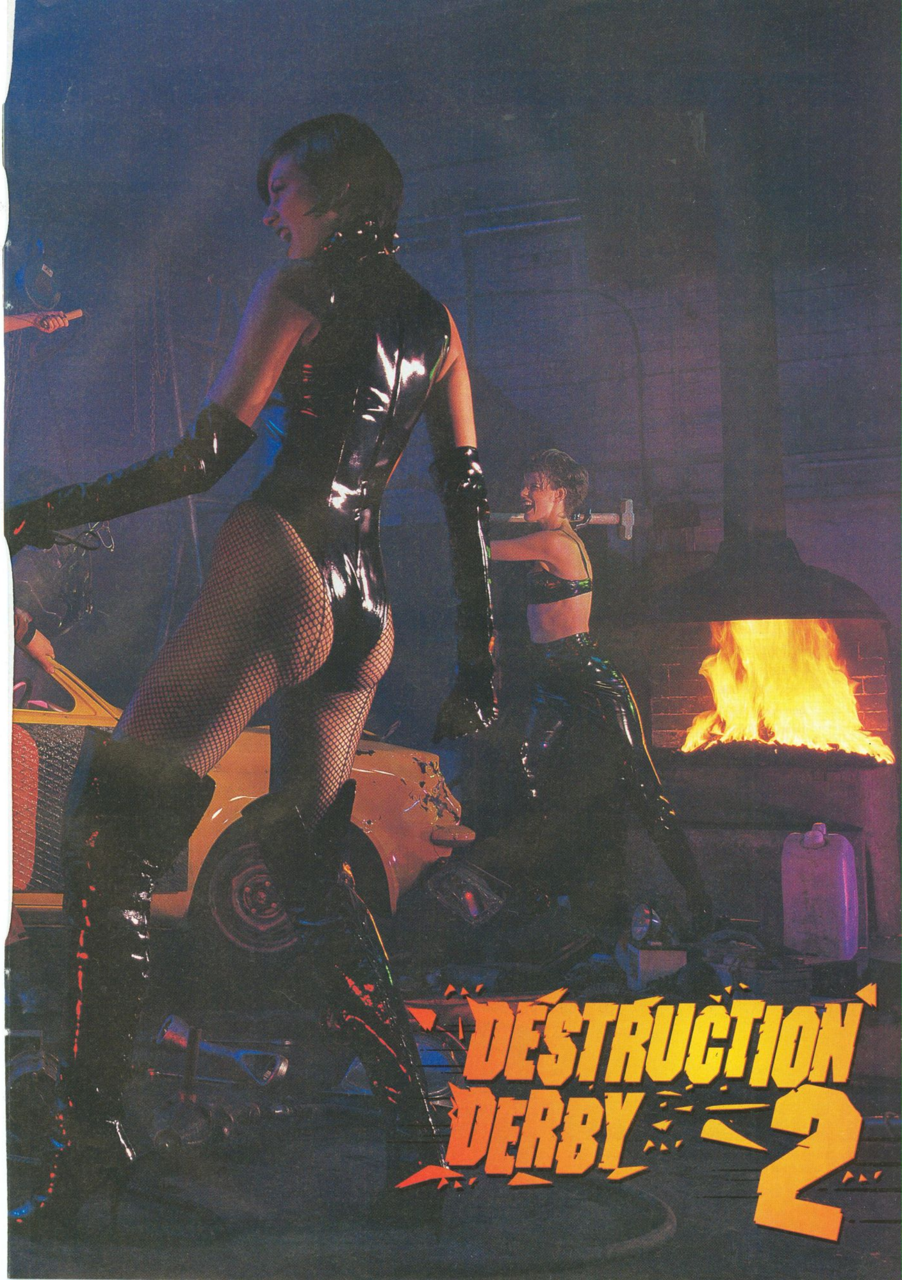
Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ MICHAEL: ★★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★

JÖRG LANGER: ★★


GIB' DEINER KARRE WAS SIE BRAUCHT!
"DESTRUCTION DERBY 2 SETZT STANDARDS FÜR ZUKÜNFTIGE PLAYSTATION-TITEL."
OFFIZIELLES PLAYSTATION MAGAZIN 11/96
"DAYTONA BRUTAL."
FUN GENERATION 10/96
"DESTRUCTION DERBY 2 SCHICKT SICH AN, DEN ERFOLG SEINES VORGÄNGERS NOCH ZU ÜBERTREFFEN."
NEXT LEVEL 08/96
PlayStation
PC CD ROM
PSYGNOSIS
http://www.psygnosis.com
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1996 PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Limited.


DESTRUCTION
DERBY
2

LORDS OF THE REALM 2

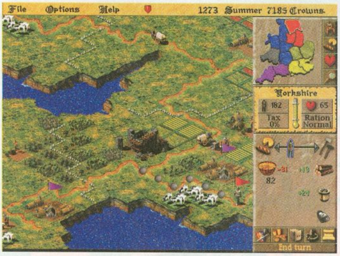
Fortsetzungen und kein Ende: Teil 2 von Sierras Englanderoberung bietet logistisch begabten Burgherren auch Deutschland, Italien, Irland und einige andere Länder als Spielwiese an.



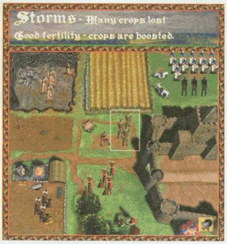
Diese Belagerungsszene haben wir aus mehreren Bildschirmfotos zusammengesetzt. Die Angreifer umgehen das Haupttor, rechts feuern Katapulte über den Wassergraben hinweg.

An was denken Sie, wenn Sie sich eine Burg vorstellen? An das bemalte Plastikmonstrum im Kinderzimmer, die Ruine auf dem nahen Weinberg oder geballten Kitsch im Stil von Neuschwanstein? Wer im Mittelalter die Material- und Arbeitskosten bereitstellen konnte, um auf einem unzugänglichen Hügel eine steinerne Festung zu errichten, hatte es zu etwas gebracht. Die Burgen dienten als Wohnstatt, Zollstelle und Zufluchtsort im Krieg. Bis zur Erfindung der Kanonen gab es außer Hunger kaum etwas, was eine starke Trutzburg zu Fall bringen konnte. Zur riskanten Erstürmung waren sündhaft teure Kriegsmaschinen nötig, die sich die streitlustigen Adelsmänner meist zu Wucherzinsen bei Waffenhändlern liehen. Bald darauf schleuderten massive Katapulte Steine gegen die Zinnen, Brandpfeile steckten Reisigdächer in Brand, Belagerungstürme näherten sich heftig schwankend dem niedrigsten Mauerabschnitt. Sie hören plötzlich das dumpfe Klopfen eines Rammbocks an Ihrer Tür? Dann haben Sie Ihre Miete nicht bezahlt oder »Lords of the Realm 2« installiert.

In diesem Monat der Fortsetzungen braucht man kaum noch zu erwähnen, daß Lords 2 die Stärken von Teil 1 verbessert. Mit einer Einschränkung: Das Burgendesign des Vorgängers ist weggefallen, es stehen nur fünf vorgefertigte Festungen bereit. Im Gegenzug wurden die taktischen Echtzeit-Kämpfe aufgewertet. Das Geschehen ist wiederum in Runden eingeteilt, die für die vier Jahreszeiten stehen. Bis zu fünf Lords streiten sich um die Vorherrschaft in der gewählten Region. Insgesamt stehen über 20 Karten zur Verfügung, darunter neben England und Deutschland auch Frankreich, Europa, Afrika und China. Jede Region ist in verschiedene Provinzen unterteilt, in deren Mitte sich eine Siedlung befindet. Wer diese kontrolliert, beherrscht die ganze Provinz und darf bestimmen, welche Felder für Viehzucht oder Getreideanbau dienen sollen. Die Größe der Herden und andere Informationen sehen Sie in der scrollenden Landkarte. Sie können direkt auf ein Feld klicken und seine Nutzung verändern oder eine Schmiede vorübergehend stillegen. Da stört es nicht weiter, daß die Grafik beim hauseigenen »Conqueror A.D. 1086« abgekupfert wurde. Die Einteilung der Bevölkerung geht in Windeseile vor sich: Per Schieberegler bestimmen Sie, wieviele Untertanen sich der Nahrungsbeschaffung widmen, und wieviele sonstigen Arbeiten. Wer es genauer haben möchte, klickt das Dorf an. Fehlt es irgendwo, etwa beim Viehhüten, an Arbeitskraft, wird dies durch Schattengestalten verdeutlicht. Dann zieht man einfach ein Auswahlrechteck um eini-



Der violette Gegner bastelt an einer »Königlichen Burg«, doch unsere rote Armee hat den Bauplatz fast erreicht.



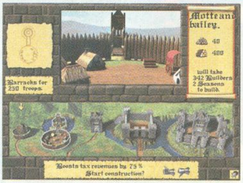
Im Provinzmenü teilen Sie Ihre Untertanen zu bestimmten Arbeiten ein.



▲ Bei einem Wäldchen stellen unsere Pikaniere und Bogenschützen aufständische Bauern.



◀ Im Aufklärungsmodus werden unbekannte Gebiete schwarz überdeckt. Wie im Bild zu sehen, kennen die Armeen aber trotzdem den Straßenverlauf ...



Zwischen fünf Festungen kann man wählen.

ge Figuren und klickt auf den unterbesetzten Bereich. Untätige Dorfbewohner sitzen gelangweilt herum und können leicht erkannt werden. Die Auswirkungen aller Änderungen sehen Sie sofort am rechten Bildschirmrand. Hier ist hinter jedem »Rohstoff« (Kühe, Getreide, Holz, Stein, Eisen) die zu erwartende Steigerung oder Abnahme vermerkt. Für die Herstellung von Bögen benötigen Sie Holz, für Rüstungen Eisen und für Hellebarden beides. Um ein Heer aufzustellen, werben Sie entweder Söldner an oder ziehen Arbeitskräfte ab. Durch die richtigen Waffen werden aus schwachen Bauern Armbrustschützen, Schwertkämpfer oder Ritter. Das Einziehen von Rekruten senkt ebenso die Moral wie Unterernährung, zu hohe Steuern oder widrige Ereignisse. Unzufriedene Bevölkerung wandert in umliegende Gebiete ab oder startet eine Rebellion. Um diese niederzuschlagen, neutrale Ländereien zu erobern oder böse Konkurrenten anzugreifen, bewegt man seine Armee auf eine feindliche, beziehungsweise auf eine Siedlung oder Burg. Kämpfe finden auf verschiedenen Schlachtfeldern statt, die natürliche Hindernisse wie Flüsse oder Wälder enthalten. In »Warcraft 2«-Manier teilt man seine von oben gezeigten Kämpen in Gruppen ein, die man per Zahlentasten gezielt anspringt. Um einen Überblick zu gewinnen, läßt sich die Schlacht jederzeit pausieren. Bei Belagerungen darf man drei Arten von Kriegsgerätschaften bauen, nämlich Katapulte, überdachte Rammböcke sowie fahrende Holztürme. Im Stil des uralten »Siege« versuchen Sie dann, an ein oder zwei Stellen die feindliche Festung zu durchbrechen und die Verteidiger in die Mangel zu nehmen. Diese wehren sich mit brennendem Öl und gelegentlichen Ausfällen. Beide Schlachttypen sehen manierlich aus, können es aber nicht mit reinrassigen Echtzeit-Strategiespielen à la »Alarmstufe Rot« aufnehmen.



Sturm auf eine per Wassergraben geschützte Holzfestung; die Blauen verteidigen verzweifelt ihre Flagge.

Das aggressive Herrscherleben wird durch rudimentäre Diplomatie sowie einen Mehrspielermodus abgerundet. Per »Custom Game« stellen Sie diverse Spielregeln ein, etwa die anfängliche Armeegröße und Finanzdecke. Ferner läßt sich bestimmen, ob Armeen Nahrung benötigen, das Umland erst noch aufgeklärt werden muß oder ein komplexeres Getreideanbau-Modell verwendet wird. Im Spiel stehen auf Mausklick mehrere nett verpackte und einfach zu lesende Statistiken bereit. (la)

JÖRG LANGER ★★★★

Vom Vorgänger abgesehen, ist Lords of the Realm 2 das einzig vernünftige »Korn & Schwerter«-Spiel auf dem Markt. Unter einem kinderleicht zu bedienenden Interface versteckt sich ein Wirtschaftssystem, das mit wenigen Gütern auskommt, aber doch Tiefgang bietet. Ständig ist man hin- und hergerissen: Sollte nun die Bevölkerung die dreifache Nahrungsration bekommen, die neue Festung fertiggestellt oder doch lieber einige Schwerter geschmiedet werden? Beim Bewegen der Armeen sieht man jederzeit, wie weit sie ziehen können. Ähnlich wie bei Civilization lassen sich viele Informationen direkt aus der Karte erkennen, ohne in irgendwelche Menüs schauen zu müssen. Die Echtzeit-Kämpfe sind als Zugabe zu einem Globalen Strategiespiel gut gelungen. Trotz vieler Schlachten liegt die Betonung aber auf der Provinzverwaltung. Auf längere Sicht würde ich mir mehr Überraschungen und Details wünschen – zum verklärten Mittelalter gehören einfach Helden, ritterliche Zweikämpfe und Lanzenduelle. Auch konkrete Missionen statt dem ständigen »Besiege die Mitbewerber« wären nicht schlecht. Doch viele Einstelloptionen, Karten und die gelungene Präsentation mit ihren Flötenklängen und Hochglanzgrafiken lassen mich über diese Mängel hinwegsehen.

LORDS OF THE REALM 2

Hersteller:	Sierra	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem); bis Fünf (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★★ ROLAND: ★★★

JÖRG LANGER: ★★★★

Spiele-Test



SHINE
DIE ANGST HAT EINEN NAMEN
ERSTAUFLAGE IN LIMITIERTER METALLBOX
Es wird Sie verändern.
Sie sind Shine, aber wer ist Shine? Sie befinden sich in Twilight City - ein Ort, an dem einst das Leben blühte.
Auf einer Reise zwischen Realität, Traum und Wahn, erkunden Sie
das schreckliche Geheimnis Ihrer eigenen Vergangenheit.
Künstliche Kreaturen, verschwundene Musiker, weder Tag noch Nacht,
welches Geheimnis verbirgt diese düstere Stadt?
Werden Sie zu Shine und finden Sie es heraus.
Ein Grafikadventure der anderen Art, das Sie völlig in seinen Bann zieht
und zukünftig Ihr Leben bestimmt. Tauchen Sie ein in die Welt von Shine!
Aber Vorsicht: Es gibt immer genug gekachelten Platz für die, die das Unsichtbare sehen!
Nach diesem Abenteuer wird nichts wieder so sein wie es scheint...
DAS CD-ROM ADVENTURE FÜR PC UND MAC - AB NOVEMBER 1996 IM HANDEL!
CHILLI
Im Vertrieb von:
BMG INTERACTIVE
BMG im Internet: http://www.bmginteractive.de

Actionspiel für Fortgeschrittene

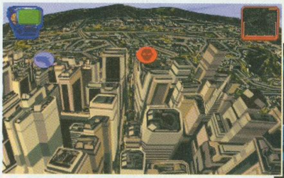
NEO HUNTER

Nach Tausenden von Jahren Zivilisation haben die Menschen ihre Jagdtriebe unter Kontrolle – zumindest die meisten ...



Jeder der Bösewichte hat eine kleine Privatarmee, die vor der Verhaftung ausgeschaltet werden muß.

Durch ein großes Erdbeben wurde Kalifornien vom Rest der USA getrennt. Jahre später entsteht aus den Ruinen der Katastrophe der Technologie-Staat CALIA, das »California Independent Area«. In dieser High-Tech-Umgebung spielt »Neo Hunter«, dessen Story aus der Feder des SF-Autors Orson Scott Card stammt. Der für die Verfassung und die Kommunikations-Standardisierung eintretende Senator McAllister wird ermordet. Sie übernehmen die Rolle des Kopfgeldjägers Rick Gage, der zwischen dem Anschlag und dem Tod seines Vaters Zusammenhänge vermutet und die Vorgänge aufklären will.



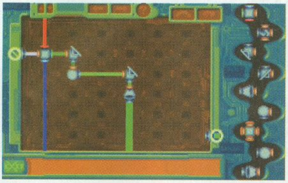
In der Stadtkarte sind Ereignisse mit farbigen Icons markiert, hier ein Waffengeschäft (blau) und ein zu verhaftender Bösewicht.



Die Kommandozentrale: In den eigenen vier Wänden wird die Denkarbeit geleistet.

Der Hauptteil des Spiels ist eine Variante des altbekannten Point-and-shoot-Genres. Mit der Maus wird ein Bösewicht angepeilt und auf Mausklick mit einer der Waffen niedergestreckt. Es fließt jedoch kein Blut: Selbst der Raketenwerfer verschießt »nur« Lähmgranaten. Die verschiedenen Ausrüstungsgegenstände werden von dem Geld gekauft, das man durch Festnahmen gesuchter Verbrecher erhält. Neben verschiedenen Waffen sind Upgrade-Chips verfügbar, die beispielsweise Schildenergie und Waffenkapazität steigern.

Damit das Spiel nicht zu einseitig wird, fügten die Entwickler noch ein paar kriminologische Puzzles ein. Optische Sicherheitschips werden mit dem »Spectrum Analyzer« zerlegt, genetische Fingerabdrücke per »DNA Decoder« und »DNA Splicer« analysiert, der »Netrunner« simuliert eine Netzwerksuche nach sensiblen Daten. Eine Schußwaffen-Trainingsanlage ermöglicht Zielübungen. Zwischen den einzelnen Verhaftungen wird das PDA (»Personal Data Assistant«) des Protagonisten zur Informationssammlung herangezogen. Dieses führt unter anderem eine Liste aller in den Fall involvierten Personen und zeigt den Status des Spielers an. Die Präsentation ist trotz VGA-Auflösung dank der interessanten Kamerafahrten und -einstellungen recht ansehnlich. Auch der Soundtrack kann sich hören lassen. Durch die geringen Hardware-Anforderungen läuft das Spiel bereits auf älteren 486er-Rechnern einigermaßen zügig. (af)



Die Puzzles (hier der »Spectrum Analyzer«) erfordern teilweise einiges an Hirnschmalz.

ALEXANDER FOLKERS ★★

Nicht jede Mischung unterschiedlicher Kunstformen bürgt für Unterhaltung. Manga und Literatur wurden für Neo Hunter verheiratet, ohne eine echte Beziehung einzugehen. Wäre die hektische Ballerei nicht vorhanden, die den Großteil des Spiels ausmacht, hätte ein ganz netter Krimi mit postmodernen Einschlägen entstehen können – als nicht-interaktiver Film, versteht sich. So aber kommt nur eine unausgegorene Mischung von der CD, die neben Sehnenscheidenentzündung, streßbedingtem Sodbrennen und vorzeitigem Mausknopfinfarkt keine größeren Reaktionen bei mir auslöst. Die Genetikpuzzles und Lichtstrahlverbiegungen machen zwar Spaß, sind nur leider zu spärlich gesät. Mir ist meine Lebenszeit fast zu schade für dieses Machwerk, allein die Story und der Zeichenstil interessieren eine Weile.

NEO HUNTER

Hersteller:	Ronin Entertainment	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

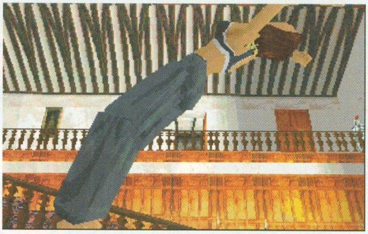
BORIS: ★★ JÖRG: ★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★

ALEXANDER FOLKERS: ★★


SCHLEICHFAHRT
„Ein Meisterstück – SVGA, Hi-Colour und schnelle 3D-Engine bringen dem spannenden Tiefsee-Spektakel die richtige Atmosphäre."
PC ACTION 11/96
„Kurzum: Story, Bedienbarkeit und Präsentation, hier ist schlichtweg alles vom Feinsten!"
PC JOKER 11/96
„Wenn Sie Wert auf anspruchsvolle 3D-Action legen, kommen Sie an Blue Byte's Tiefseespektakel nicht vorbei."
PC PLAYER 12/96
„... ein High Speed Abenteuer der Extraklasse."
PC SPIEL 12/96
„Schleichfahrt bietet eine gelungene Symbiose aus packender Story, gutem Gameplay, atmosphärisch dichten Grafiken und tollem Sound."
Entertainment MARKT 15/96
„Die 3D-Engine stiehlt manchem Weltraum-Geballer die Schau."
PC XTREME 12/96
SCHLEICHFAHRT spielt unter Wasser, hat eine Hintergrundstory von fast epischen Ausmaßen und wartet mit einer der modernsten 3D-Engines unserer Zeit auf."
PC GAMES 12/96
HIT
PC ACTION GOLD
PC POWER PLATIN AWARD
PC Spiel HOT GAME
GOLD PLAYER
AWARD PC Games
Besuchen Sie 60 weltweit verstreute Stationen und führen Sie über 60 abwechslungsreiche Missionen aus!
Lernen Sie über 100 Gesprächspartner kennen und sammeln Sie wichtige Informationen!
Bewaffnen Sie 4 verschiedene Boote und wählen Sie aus 30 verschiedenen Waffensystemen aus!
Beweisen Sie Ihre kämpferische Stärke und stellen Sie sich unzähligen Gefechten!
Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland
Tel: +49 (0)2 08.4 50 88-0 • Fax: +49 (0)2 08.4 50 88-99 • URL: http://www.bluebyte.de
Blue Byte

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

TOMB RAIDER



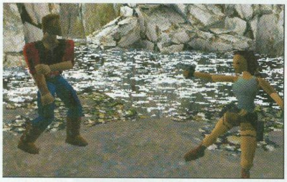
Im Trainingsteil üben Sie die einzelnen Bewegungen, hier zeigt Lara einen Salto rückwärts.

Wenn Sie Ihre Geldbörse vermissen, wenden Sie sich an das ortsansässige Fundbüro. Doch was tun Sie, wenn ein uraltes Artefakt einer untergegangenen Zivilisation unauffindbar ist?

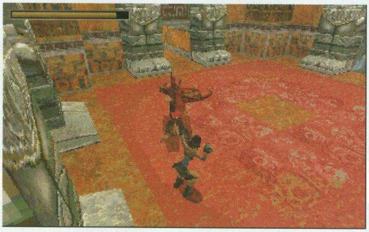
Es wird Zeit für neue Helden: Tarzan gerät mehr und mehr in Vergessenheit, und Indiana Jones hat seine Rolle als Vorbild ebenfalls eingebüßt. Um diesem Mißstand entgegenzuwirken, wurde Lara Croft ins polygonale Leben gerufen. Sie ist mindestens so gewitzt wie Indy und um mehrere Klassen gelenkiger als E. R. Burroughs' Dschungelheld. Genau die richtige Mischung für den Auftrag, nach dem Artefakt »Scion« zu suchen. Dieser verheißt nämlich neben Geld und landschaftlichen Schönheiten auch einige Schwierigkeiten mit Flora und Fauna. Unsere adlige Heldin lernte nach einem Flugzeugunglück in unwegigem Gelände schnell, daß sie von ihrer Hochwohlgeborenheit nicht abbeißen kann. Nach einigen Lehrjahren avancierte sie von der Archäologin zur Vollblut-Abenteurerin, die schließlich von der Firma Natla Technologies angeworben wird. Die Vorsitzende dieses Unternehmens würde das mächtige Kleinod gerne in die Finger bekommen und ruft Lara auf den Plan. Erst im späteren Spielverlauf werden die Bedeutung der Auftraggeberin, die im Intro gezeigten Geschehnisse und der Sinn des Artefakts deutlich. Sie haben die Aufgabe, die Heldin bei der Suche nach dem rätselhaften Talisman zu leiten. Dies gestaltet sich jedoch recht anstrengend, da das Scion in mehrere Teile zerbrochen wurde, die in verschiedenen Regionen der Welt (insgesamt 15 Levels) verschollen sind. Mit diesem Wissen ausgestattet laufen, springen, klettern und schießen Sie in alten Pyramiden, Maya-Tempeln und Katakomben, immer auf der Suche nach Gegenständen, Extrawaffen, einem weiteren Magazin oder Verbandskasten. Die ausgewogene Mischung von Action-Adventure und Jump-and-run gab den Entwicklern extravagante Leveldesign-Möglichkeiten, die auch ausgeschöpft wurden. Die Kartenfunktion, die in früheren Demo- und Vorabversionen im Spiel mehr Einblicke gab, ist leider nicht mehr vorhanden. Sie müssen sich schon etwas anstrengen, um Ihren Weg in den verwirrenden Labyrinthen und Kavernen zu finden. Lara hat zum Glück eine ganze Menge Bewegungsmöglichkeiten auf Lager, mit denen fast jeder Felsspalt bezwungen wird. Mehr als 2000 handgearbeitete Animationsphasen allein für die Protagonistin sorgen für fließende, vielfältige Abläufe, die auch noch nach längerer Spielzeit Gefallen finden. Statt in der üblichen Sicht durch die Augen der Spielfigur wird Lara während des Spiels von einer virtuellen Kamera begleitet. Diese sorgt fast immer für einen optimalen Blickwinkel, nur in Gangbiegungen oder engen Durchlässen zeigt sie ab und zu nicht das gewünschte Sichtfeld. Abhilfe schafft dabei eine zusätzliche Taste, mit der die Kamera geschwenkt und bewegt werden kann. Allerdings stört dies oft, da gerade bei Angriffen die direkte Sicht auf den Gegner wichtig ist.



Der Wasserfall birgt einen Geheimgang, der erst durch ein Puzzle freigelegt wird.

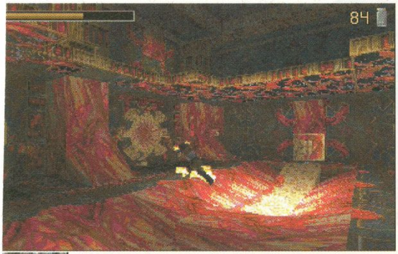


Neben Tieren und Monstern bekommt Lara auch Probleme mit ihren Auftraggebern.



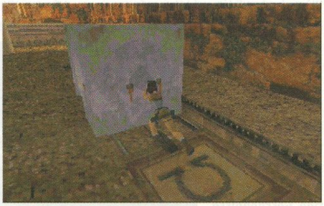
Ein Raptor ist erledigt, der andere schnappt nach Laras Beinen – ohne Erfolg.

Die dreidimensionale Verwirrung durch Gänge, Höhlen und Überhänge wäre an sich noch kein größeres Problem, wenn Sie allein durch die Landschaft laufen würden. Doch neben Fledermäusen,



Eine der Wächterkreaturen in Atlantis bekommt UZI-Feuer zu schmecken.



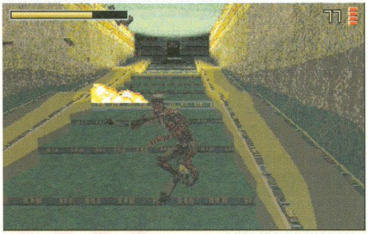


Durch Verschieben von Steinblöcken werden Bodenplatten beschwert, die wiederum manchmal Türen öffnen.

Wölfen, Bären und Löwen stellen sich Ihnen exotische Gegner wie Raptoren, ein Tyrannosaurus Rex und sogar speziell gezüchtete Wachmonster in den Weg. Da diese Kreaturen nicht nur planlos herumstehen, sondern sich auch mal von hinten an die Heldin heranmachen, ist für Spannung gesorgt. Jede Biegung in einem engen Tunnel kann zur Todesfalle für vorwitzige Schatzsucher werden. Zum Glück zielt Lara bei gezogenen Waffen automatisch auf im Sichtfeld herumlaufende Gegner, womit eine pixelgenaue Positionierung entfällt. Der Nachteil ist, daß kein neues Ziel angenommen wird, bis Sie die Feuertaste loslassen – auch bereits getötete Gegner schlucken somit unnötig Munition, wenn Sie nicht aufpassen.

Neben dem verwinkelten Aufbau und der blutgierigen Fauna sorgen als drittes Hindernis auch noch Fallen und Puzzles für Probleme. Erstere sind meist leicht zu umgehen, letztere jedoch zwingen oft zu großen Umwegen, um Schlüssel oder spezielle Gegenstände einzusammeln. Wie das aber im Leben so ist, liegen gerade diese Hilfsmittel nicht einfach mitten im Blickfeld herum. Statt dessen befinden sie sich eher auf dem höchsten, unzugänglichsten Felsplateau innerhalb einer verwinkelten Höhle. Für Kletter-, Spring- und Laufarbeit ist mehr als ausreichend gesorgt. Ganz nebenbei stoßen Sie während der Suche nach einem der Gegenstände vielleicht auf einige herumliegende Magazine für die Schrotflinte oder ein großes Medi-Pack. Um die Sucharbeit etwas zu würzen, sind in allen Spielstufen einige Geheimräume versteckt, die mit zusätzlichen Extras locken. Damit Ihnen aber nicht alles in den Schoß fällt, wurden einige dieser Örtlichkeiten so gut versteckt, daß selbst Profis ins Schwitzen geraten, wenn sie jedes Geheimnis aufdecken wollen. Sie sollten ungeachtet der akrobatischen Verrenkungen trotzdem versuchen, alle Extras einzusammeln – zusätzliche Munition verlängert Ihr Bildschirmleben ebenso wie gefundene Waffen und Verbandspäckchen.

Die Steuerung der Polygon-Protagonistin fällt aufgrund zahlreicher Aktionsmöglichkeiten nicht jedem auf Anhieb leicht. Durch Kombination der



Diese häßlichen Biester explodieren, wenn sie zu viele Treffer abbekommen.



Weder der graziöse Handstand beim Erklimmen von Hindernissen ...

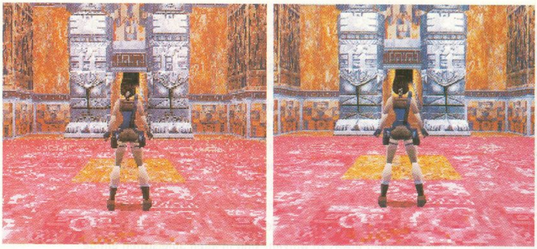


... noch der gewagte Hechtsprung sind in der Anleitung beschrieben.

JÖRG LANGER ★★★

Das 3D-Actiongenre hat sich mit immer neuen Duke-Nukem-Clones beinahe selbst zu Boden gebracht. Da gefällt Tomb Raiders unkonventioneller Ansatz, 3D-Grafik mit Action-Adventure-Elementen zu verknüpfen. Hier ist weniger Ballern um jeden Preis gefragt, als vielmehr geduldiges Erforschen und Puzzlelösen. Gut finde ich das Tutorial, das es im Action-Genre so noch nicht gegeben hat. Doch zu viele Macken verleiden mir gehobeneren Spielspaß. Bei meinen ersten Versuchen brauchte ich trotz mündlicher Anleitung des Kollegen Folkers ungefähr zehn Versuche, um einen Sanitätskoffer aufzuheben: Mal stand eine Säule zwischen mir als Betrachter und meiner Spielfigur, was das Anvisieren erschwerte. Dann war ich wieder einige Zentimeter zu weit von dem begehrten Objekt entfernt.

Die hektisch wechselnden Perspektiven stören. Es ist idiotisch, sich zu einem Gegner umzudrehen, trotzdem aber nicht diesen, sondern nur die Heldin vor einer Wand zu sehen. Es beruhigt mich nicht, daß Lara trotzdem zielsicher auf den Gegner schießt – ich möchte sofort sehen können, wer mich attackiert. Nervig auch, daß einem bei jeder Drehung die Polygon-Oberweite der Protagonistin an der Nase vorbeisegelt. Mir würde Tomb Raider besser gefallen, wenn man der Heldin stur von hinten über die Schulter schaute. Weitere Kritikpunkte sind das Fehlen einer Automap und die recht schwach »bevölkerten« Levels. Actionfans greifen besser zur indizierten Genrereferenz, Adventure-Liebhaber mit Orientierungssinn könnten sich hingegen eng mit der Grabräuberin anfreunden.



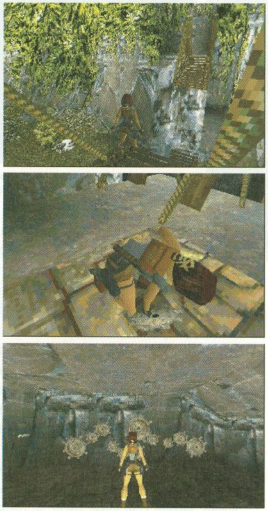
Der Unterschied zwischen VGA- (links) und SVGA-Darstellung (rechts) ist in Bildqualität und Hardwareanspruch recht groß.

Lauf- und Aktionstasten sind verschiedene Sprungtechniken vom einfachen Hüpfer bis zum Hecht mit anschließender Rolle machbar. Besondere Vorsicht sollten Sie walten lassen, wenn Sie einen Sprung aus größerer Höhe wagen, zu leicht bricht sich die Computerheldin das virtuelle Genick (inklusive passendem Geräuscheffekt). Suchen Sie sich lieber einen netten Swimmingpool, der einen Fall auch aus großer Höhe ungefährlich macht – sofern dort nicht schon ein Krokodil auf leichte Beute lauert. Dabei sind gemeine Unterwasserbewohner nur der zweitgrößte Feind bei abenteuerlichen Tauchausflügen, der schnell eintretende Mangel an Sauerstoff beschert Ihnen einiges mehr an Streß. In einigen Momenten wäre Lara sicher um Kiemen dankbar, da auch unter Wasser Hebel versteckt sein können, mit denen Türen geöffnet und neue Levelabschnitte gangbar gemacht werden. Glücklicherweise ist die Speicherfunktion des Spiels jederzeit abrufbar, womit auch schwierige Stellen in mehreren Anläufen lösbar sind. Sobald ein Level geschafft ist, wird eine Zusammenfassung der Ergebnisse aufgelistet, in der die Anzahl der aufgenommenen Gegenstände und getöteten Gegner auftauchen. Neben der althergebrachten VGA-Darstellung wird eine, leider extrem hardwarehungrige SVGA-Ansicht geboten, die auch auf schnellen Pentiums nicht befriedigend flüssig läuft. Wichtige Geschehnisse werden von Videosequenzen oder automatischen Abläufen innerhalb der Spielansicht herausgestellt.



Der Schockgegner im verlorenen Tal ist ein gewaltiger Tyrannosaurus Rex.

Technik-Tip: Durch den extremen Hardware-Hunger läuft die hohe Auflösung auch auf einem 200 MHz-Pentium nicht völlig ruckfrei. Sie sollten daher auf VGA zurückschalten, wenn sich in größeren Räumen Gegner auf Sie stürzen. **(af)**



Nach dem Sprung über die Hängebrücke findet Lara ein Zahnrad, mit dem später eine Maschine in Gang gebracht wird.

ALEXANDER FOLKERS ★★★★

Frischer Wind weht im 3D-Bereich! Die drahtige Heldin hüpft und springt durch die Gegend, daß es eine wahre Freude ist. Auch die unfreundlicheren Spielgefährten sind in dem kurzen Moment vor dem Angriff schön anzusehen. Die Idee der externen Kameraperspektive ist zwar nicht neu, für meinen Geschmack ist sie in Tomb Raider jedoch gut umgesetzt. Ganz besonders hat es mir das Leveldesign angetan. Endlich gibt es ein 3D-Spiel mit Höhlen, die auch wie solche aussehen. Kein Quadratmeter ohne eine Bodenwelle, ein Hügelchen oder einen Riß. Die verfallenen Tempel zeigen ihr Alter, umgestürzte Säulen und ausgebrochene Mauerabschnitte sprechen eine deutliche Sprache. Das Ambiente und die exzellenten Animationen ziehen mich voll in ihren Bann. Nur schade, daß bei allem Glanz und Gloria ein paar Designmängel unübersehbar sind. Bei der Menge an Polygonen, die in jeder Spielszene dargestellt werden, kann der eine oder andere kleine Fehler aus technischen Gründen einfach passieren. Warum aber befinden sich Hände und Knie der Heldin so oft im Inneren von solidem Gestein? Gerade bei lebensgefährlichen Sprüngen über gähnende Abgründe sollte der Boden unter den Füßen sichtbar bleiben. Die Idee, mangelnde Übersicht durch eine Extrataste zur Steuerung der Kamera zu ersetzen, hilft gerade in brenzligen Situationen nicht besonders weit. Außerdem reicht es nicht, dem Spieler große Gebiete vorzusetzen, die dieser einfach zeitraubend durchlaufen muß. Mehr unterschiedliche Ereignisse, ein paar zusätzliche Gegner und andere Extras als Auflockerung, dann würde die Grabräuberei sicher einen Spitzenplatz im Olymp der Computerspiele erreichen. Aber auch im Anbetracht aller Kritik ist Tomb Raider weit mehr als nur einen prüfenden Blick wert. Mein Tip: Anspielen!

TOMB RAIDER

Hersteller:	EIDOS Interactive	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★★ MICHAEL: ★★★★

ALEXANDER FOLKERS: ★★★★

FILIALE: SIEGBURG
KAISER STR. 54

FILIALE: BONN
MÜNSTER STR. 11

FILIALE: ESSEN
VIEHOFER STR. 17

FILIALE: FRANKFURT
FAHRGASSE 87

FILIALE: KÖLN
MATHIAS STR. 24

FILIALE: KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16

FILIALE: D'DORF
AM WEHRHAHN 24

FILIALE: AACHEN
BLONDELSTR. 10

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unserem autorisierten JOYSOFT POINT:

JOYSOFT POINT
DISOFT
HOSPITALSTR. 16
63450 HANAU

JOYSOFT POINT
SOFT-SITE
SCHLOß STR. 20-22
63065 OFFENBACH

JOYSOFT POINT
MYSTIC GAMES
J.- MAUTHE STR. 7
72458 ALBSTADT

Preise der JOYSOFT POINT's können abweichen.

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

PC CDROM

Titel	Preis
3D Game Creator (KD)	99.90
3D Pinball Ultra 2 (KD)	79.90
3 Skulls o. t. Toltecs (KD)	79.90
4-4-2 (KD)	69.90
Abrams IMA2 Panzer Sim. (KD)	109.90
Ace Ventura (KD) *	69.90
Aces of the Deep Com.(KD)	89.90
Adams Knight (KD)	99.90
Age of Riffles (KD)	79.90
AH 64D Longbow (KD)	49.90
AH 64D Longbow Mission (KD)	49.90
Al Capone (KD)	i.V.
Alien Trilogy (DA)	89.90
American Civil War (DA)	79.90
Amok (DA)	79.90
Aquaspace (KD)*	99.90
Area 51 (DA) *	79.90
Armored Fist 2 (KE) *	79.90
Assasin 2015 (KD)	79.90
ATF Data (KD)	49.90
ATF Gold Win95 (KD) *	89.90
Azraels Tears Special Edit. (KD)	84.90
Back to Bagdad (KE)	129.90
Bad Mojo (KD)	79.90
Baku Baku W95 (DA)	5990
Baphomets Fluch (KD)	79.90
Barbie Druckstudio (KD)	59.90
Barbie Modedesigner (KD)	**69.90**
Battlecruiser 3000 AD (KD)	79.90
Bazooka Sue (KD)	79.90
Bedlam (KD)	79.90
Betrayal in Antara (KD)*	89.90
Birthright (DA) *	89.90
Blam! Mashinehead (KD)	79.90
Bleifuss 2 (KD)	**69.90**
Blood & Magic (DA)	89.90
Body Count (DA) *	89.90
Bud Tucker: Double Trouble (KD)	49.90
Bug Win 95 (KD)	59.90
Bundesliga Manager 97 (KD)	79.90
Casino Deluxe 2 (KE)	79.90
Cavelands (KD)	69.90
Civil War General (KD)	89.90
Civilization 2 (KD)	89.90
Civilisation 2 Data (KD)	i.V.
Clandestiny W95 (KD) *	79.90
Clayfighter 2 (DA)	99.90
Cluedo (KD)	79.90
Comanche 3 (DA) *	79.90
Command & Conquer 2 (KD) *	**89.90**
Command & Conquer 2 (KE)	99.90
Creation (KD) *	79.90
Creatures (KD)	69.90
Crusader 2-No Regret (KD)	79.90
Cyber Gladiators (DA)	89.90
Cyberia 2 (KD)	79.90
Cyberspace (KD)	99.90
Cyberstorm Win 95 (KD)	89.90
Daley Thompson 10-Kampf (KD)	79.90
Damnesia (DA) *	84.90
Damocles: Mercenary 3 (DA) *	84.90
Dawn of Darkness (DA)	89.90
Daytona USA-Win 95 (DA)*	84.90
Deadlock (KD)	89.90

PC CDROM

Titel	Preis
Deadly Racer (DA)	69.90
Deadly Tide W95 (DA)	79.90
Death Rally (DA)	39.90
Delta V (KD) *	99.90
Der Coach (KD) *	84.90
Der Planer 2 (KD) *	79.90
Der Produzent (KD)	79.90
Destruction Derby 2 (DA) *	**79.90**
Diablo W95 (DA)	**89.90**
Die fünfte Dimension (KD)	89.90
Die Hard Trilogy (KD) *	89.90
Die Siedler 2 Data (KD)	39.90
Die Stadt d. verl. Kinder (KD) *	79.90
Discworld 2 (KD) *	89.90
Disney's Pocahontas (KD)	89.90
Disney's Timon & Pumbas (KD)	89.90
Dominion W95 (KE) *	89.90
Down in the Dump (KD)	89.90
Dr. Brain 4 (KD)	69.90
Dragonheart (DA)	79.90
DSF Fussballmanager (KD) *	89.90
Dungeon Keeper (KD) *	79.90
Ecstatica 2 (DA) *	89.90
Elder Scrolls 2 (KD) *	79.90
Elk Moon Murder (KE)	89.90
Enemy Nations (DA)	59.90
Evidence Win95 (KD) *	79.90
F 1 Grand Prix 2 (KD)	89.90
F1 Grand Prix Manager 2 (KD)	89.90
F22 Lightning (KD)	89.90
Fable (KD)	89.90
Fairway to Heaven (DA)	79.90
Fifa Soccer 97 (DA)	**79.90**
Firo & Klawd (KD)	79.90
Flight 6.0 Win 95 (KD)	109.90
Flottenmanöver (KD)	79.90
Flux (DA) *	89.90
Flying Corps (KD)	89.90
Formel 1 (KD) *	79.90
Fragile Allegiance (KD)	89.90
G-Nome (KD)	89.90
Gene Machine (KD)	79.90
Gene Wars (KD)	79.90
Golden Gate Killer (KD)	79.90
Grand Theft Auto (DA) *	89.90
Harpoon Classic 97 (DA)	79.90
Harvester (ab 18 J.)(KD)	109.90
Hattrick Wins! (KD) *	**79.90**
Heart of Darkness (DA) *	99.90
Heroes of Might & Mag. 2 (KE) *	99.90
Hexagon Kartell (KD)	79.90
Hind (KD)	79.90
Holyday Island (KD)	79.90
Hugo 4 (KD)	79.90
Ice & Fire (DA)	79.90
Imperium Galactica (DA) *	79.90
Independence Day (KE) *	79.90
Interstate 76 (KD) *	89.90
Iron & Blood (DA)	79.90
Iron Cross (DA) *	89.90
Jagged Alliance 2 (KD)	79.90
Janosch Riesenparty (KD)	69.90
Jedi Knight (DA) *	**89.90**
Jetfighter 3 (DA)	99.90
John Madden 97 (DA)	89.90

PC CDROM

Titel	Preis
Kai's Power Goo (KD)	99.90
Krazy Ivan (KD)	79.90
Lands of Lore 2 (KD) *	89.90
Larry 7 (DA) *	**89.90**
Lighthouse (KD)	79.90
Links LS Pentium Edit. (DA)	109.90
Lions (DA) *	79.90
Lords of the Realms 2 (KD) *	89.90
Lost Admiral 2 (KE)	89.90
M.A.X. (DA)	89.90
Mad TV 2 (KD)	89.90
Magic the Gathering (KE)*	99.90
Master of Orion 2 (KD) *	99.90
Master of Orion 2 (KE)	109.90
MAXX (KD)	89.90
Mechwarrior 2: Mercen. (DA)	89.90
Mephisto Genius 3,5 (KD)	99.90
Mephisto Schachtrainer 2 (KD)	79.90
Meridian 59 "Online" (KE)	89.90
Monster Truck W95 (DA)	89.90
Moto x (DA)	89.90
Nascar Racing 2 (DA) *	**89.90**
NBA Jam Extreme (DA)	89.90
NBA Live 97 (KD) *	79.90
Nemesis (KD) *	89.90
NFL Quaterback 97 (DA)	79.90
NHL Hockey 97 (KD)	79.90
Night of the Monsters (KD) *	99.90
Nihilist (KD)	69.90
Organic Arts (DA)	69.90
Orion Burger (KD)	79.90
Outlaws (KE)	89.90
Pandora Akte (KD)	89.90
Panzer Dragoon W95 (DA) *	84.90
Phantasmagoria 2 (KE)	99.90
Pinball Construction Kit (DA)	69.90
Pink Panther (KD)	79.90
Privateer 2 (KD) *	**89.90**
Re Loaded (DA)	79.90
Realms of Haunting (KD) *	89.90
Rendevous im Weltraum (KD) *	89.90
Return to Krondor (KE) *	89.90
Robotron X W95 (DA)	79.90
Sandwarriors (KD)	89.90
Schleichfahrt (KD)	79.90
Scorched Planet (KD)	79.90
Sega Rally Win 95 (DA) *	84.90
Shattered Steel (KD)	89.90
Sherlock Holmes 2 (KD)	89.90
Sherrington Fox (DA)	84.90
Shine (KD)	79.90
Silent Hunter Data (KD)	29.90
Star General (KD) *	**79.90**
Steel Panther 2 (KD) *	79.90
Swiv 3D (DA)	79.90
Syndicate Wars (KD)	79.90
T- Mek (KD)	79.90
Theme Hospital (KD) *	i.V.
Time Lapse (DA)	89.90
Tomb Raider (DA)	**79.90**
Toonstruck (KD)	79.90
Tunnel B1 (DA) *	79.90
Warcraft 2 & Data (KD)	89.90
War Wind (KD)	79.90
Worms & Data (KD)	79.90
X Com Apocalypse (KD) *	99.90

PC CDROM

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

Titel	Preis
11th Hour (KD)	29.90
3D Pinball Ultra (KD)	39.90
Across the Rhine (KD)	29.90
Action Soccer Deluxe (KD)	39.90
Albion (KD)	39.90
Alone in the Dark 1 (KD)	29.90
Amerika 1861-1865 (KD) *	29.90
Armored Fist 1 (KD)	39.90
Asterix " Die große Reise" (KD)	49.90
Battle Isle 3 (KD)	49.90
Battles in Time (DA)	49.90
Beneath a Steel Sky (KD)	29.90
Betrayal at Krondor (KD)	29.90
Bundesliga Manager Pro (KD)	24.90
Buried in Time (KD)	**19.90**
Caesar 2 (KD)	49.90
Carrier Strike Disaster (KD)	29.90
Christoph Columbus (KD)	24.90
Civilisation (KD)	29.90
Comanche & Data 1 & 2 (KD)	49.90
Creature Shock (KD)	29.90
Crusader No Rem. (DA) ab 18 J.	39.90
Cyberia 1 (KD)	24.90
D! (KD)	29.90
Daedalus Encounter (KD)	29.90
Dark Sun 1 (KD)	19.90
Dawn Patrol (KD)	29.90
Der Patrizier (KD)	39.90
Der Reeder (KD)	24.90
Die Siedler 1 (KD)	39.90
Discworld (KD)	29.90
Dreamweb (KD)	29.90
Druidenzirkel (KD)	29.90
Dune 2 (KD)	29.90
Ecstatica (KD) *	29.90
Eishockey Manager (KD)	24.90
Evolution-Humans 3 (DA)	39.90
F1 Grand Prix (DA)	39.90
F1 Grand Prix Manager (KD)	49.90
Fade to Black (DA)	39.90
Fields of Glory (KD)	39.90
Gabriel Knight 1 (KD)	39.90
Gamebox (DA) *50 Spiele*	49.90
Goblins 1+2 (KD)	29.90
Goblins 4 (KD)	29.90
Gold Games Topware (DA)	49.90
Hattrick (KD)	49.90
Indiana Jones 4 (KD)	39.90
Indy Car Racing 2 (DA)	39.90
Jack Orlando (KD) *	49.90
Jagged Alliance (KD)	39.90
Johnny Bazookatone (DA)	39.90
Kaiser Deluxe (KD)	39.90
Kings Quest 1-6 (KD)	49.90
King's Quest 7 (KD)	39.90
Klick'n Play Gamepack (KD)	4.90
Lands of Lore 1 (KD)	29.90
Legend of Kyrandia 2 (KD)	29.90
Legend of Kyrandia 3 (KD)	29.90
Lemmings Trilo 1-3 (DA) *	29.90
Lemmings 3D (DA)	29.90
Litil Big Adventure (KD)	29.90
Lost Eden (KD)	29.90

PC CDROM

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

Titel	Preis
Made in Germany (KD) (Anstoss, Schwarze Auge 2, Battle Isle 2)	29.90
Master Of Magic (KD)	29.90
Mechwarrior 2 & Data (KD)	49.90
Mega Tri Pack (DA) *(USS Ticonderoga WIN/DOS, Cyclemania, Thunderscape)*	39.90
Micro Machines 2 (DA)	39.90
Might & Magic 3-5 (KD)	49.90
Mutation Of J. B. (KD)	49.90
Nascar Racing & Tracks (DA)	39.90
Panzer General 2 (DA)	29.90
Pitfall W95 (KD)	39.90
Pizza Connection (KD)	24.90
Police Quest 1-4 (KE)	49.90
Privateer (DA)	24.90
Pro Pinball the Web (KD)	39.90
Prototype (DA)	29.90
Psycho Pinball (DA)	39.90
Ran Trainer 2 (KD)	39.90
Ran Soccer (KD)	39.90
Rayman (KD)	29.90
Red Ghost (KD)	29.90
Return of Arcade W95 (DA)	49.90
Rüsselsheim (KD)	29.90
Scharze Auge 3 (KD)	**39.90**
Shanghai-Great Moments (KD)	29.90
Sherlock Holmes (KE)	29.90
Sim Ant (KD)	24.90
Simon the Sorcerer 2 (KD) (incl. T-Shirt)	59.90
Skins Golf at Big Horn (DA)	19.90
Space Hulk (KD)	14.90
Star Trek 2 (KD)	29.90
Star Trek Next Generations (KD)	49.90
Steel Panther (KD)	29.90
Stonekeep (KD)	49.90
Teamchef (KD)	29.90
Thexder Win95 (KD)	49.90
Top Gun (KD)	29.90
Touche: 5th Musketeer (KD)	29.90
Transport Tycoon Deluxe (KD)	29.90
Ufo (KD)	29.90
Ultima Underworld 1 & 2 (DA)	29.90
Unneces. Roughness 96 (DA)	19.90
Vollgas (KD)	39.90
Wacky Wheel Deluxe (DA)	29.90
Werewolf VS Comanche (KD)	49.90
Westwood Compilation (DA) *(Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore 1)*	49.90
Wing Commander 3 (KD)	39.90
Wing Commander 4 (KD)	69.90
Winzer Deluxe (KD)	49.90
Wipeout & Novastorm (DA)	29.90
Wizardry 7 (KD)	19.90
X- Com: Terror of the Deep (KD)	29.90
Yathzee: "Kniffel" (KD)	39.90

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer ein oder mehrere Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.

SEGA SATURN

Wir führen auch Importe aus USA & Japan

Titel	Preis
Grundgerät+Pad	**419.00**
Baseball 96 (DA)	89.90
Bedlam (DA)	89.90
Blazing Dragon (DA)	89.90
Crusader No Rem. (DA) *	109.90
Descent (DA)	109.90
Die Hard Trilogy (DA)	99.90
Earthworm Jim 2 (KD)	89.90
Fifa Soccer 97 (DA)	99.90
Mission Impossible (DA)	109.90
NHL Hockey 97 (DA)	99.90
Project Overkill (DA)	109.90
Soviet Strike (DA) *	89.90
Syndicate Wars (KD)	99.90
Tomb Raider (KD)	**99.90**
Tunnel B1 (DA)	99.90

PLAYSTATION

Wir führen auch Importe aus Japan & USA

Titel	Preis
PSX Grundgerät	**389.00**
Control Pad	59.90
Control Pad ASCII Stick	119.90
Gamebuster Mogel Modul	89.90
Memory Card	49.90
Sony Lenkrad	179.00
Andretti Racing (KD)	89.90
Baphomet's Fluch (KD)	89.90
Creation (KD) *	109.90
Discworld 2 (KD) *	99.90
Disruptor (KD)	89.90
FIFA Soccer 97 (KD)	89.90
Firo & Klawd (DA)	89.90
Formula 1 (KD)	109.90
Lomax in Lemmingland (DA)	89.90
NBA Jam Extreme (DA) *	89.90
NBA Live 97 (KD) *	89.90
Tekken 2 (DA)	109.90
Wipeout 2097 (DA)	99.90

Außerdem: ca 300 Spiele auf Anfrage!

SPORT CARDS

Brandneu im Programm

Titel	Preis
Fleer Basketball 96/97 Box	64.90
Fleer Basketball 96/97 Booster	2.90
Fleer Hockey 96/97 Box	64.90
Fleer Hockey 96/97 Booster	2.90
Fleer Metal Football 96 Box	109.90
Fleer Metal Football 96 Booster	4.90
NBA Hoops 96/97-1 Box	44.90
NBA Hoops 97/97-1 Booster	2.20
Topps Basketball 96/97-1 Box	114.90
Topps Basketball 96/97-1 Booster	3.40
Upperd. Baseball 96/97-2 Box	159.90
Upperd. Baseball 96/97-2 Booster	4.90
Upperd. Basketball C. Ch. Box	79.90
Upperd. Basketball C. CH. Booster	2.40

weitere Karten auf Anfrage

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(DA) Dt.ANLEITUNG

Wir führen auch Import-Spiele für Sega-Saturn, Sony PSX und PC-CD ROM.

Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen.

JOYSOFT
VERSAND ZENTRALE:
AACHENER STR.1004
50858 KÖLN

BESTELL-HOTLINE
TEL: 0221/
94 86 1050
FAX: 0221/
94 84427

MAILBOX:
ISDN 0221/94 83 306
Analog 0221/9483306
INTERNET:
www.joysoft.de
BTX: JOYSOFT#

SPIEL DES MONATS

Tomb Raider

PC CDROM

79,90

Komplett deutsch

Die Neue CD ist da!

Spielebeschreibungen, Hardware-Infos und viele, viele Demos!

Gleich anrufen und anfordern!
Natürlich kostenlos!

Joysoft DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

BLITZ-BESTELLUNG

O **KATALOG** — fast 120 Seiten voller Spielbeschreibungen — KOSTENLOS

ANZAHL	COMPUTER TYP	ARTIKEL
		ERSATZWUNSCH

VERSAND INLAND
AB EINEM RECHNUNGSBETRAG VON 200,- DM LIEFERN WIR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

O NACHNAHME POST: 9.90DM O UPS: 16.90DM
O VORKASSE/SCHECK: 6.90 DM O UPS: 9.90 DM
O KREDITKARTE: 6.90 DM

VERSAND AUSLAND
O POSTBARE VORKASSE O KREDITKARTE

	EUROPA:	WELTWEIT:
PÄCKCHEN:	20.- DM	25.- DM
PAKETE:	50.- DM	

O KOMPLETT-LIEFERUNG O TEILLIEFERUNG

ICH ZAHLE MIT KREDITKARTE
O EUROCARD/ MASTERCARD O VISA CARD

NR.:
GÜLTIG BIS:
UNTERSCHRIFT:
NAME
STRAßE
ORT
TELEFON

PC.P.1.97

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

NECRODOME



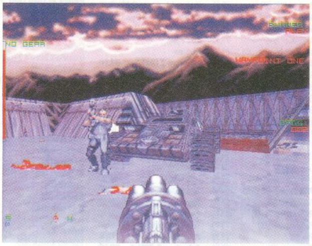
Ein automatisches Geschütz explodiert, das andere wird jeden Moment das Feuer eröffnen.

Warum immer zu Fuß durch virtuelle Welten rennen, wenn man auch einen bewaffneten Panzerwagen benutzen kann?

David Letterman ist lang vergessen, Football interessiert keinen mehr – zumindest in der postapokalyptischen Vision von »Necrodome«. Statt gesitteter Unterhaltung gieren die Zuschauer nach Blut und Gewalt. Der Spieler verkörpert einen der Gladiatoren, die zu Fuß und in ihren gepanzerten Fahrzeugen (»Raider«) durch die verschiedenen Arenen ziehen. Ziel der brutalen Veranstaltung ist, die »Flagge« des jeweiligen Gebiets zu erobern und mit ihr den Ausgangspunkt des Spielabschnitts zu erreichen – und zwar lebend.



Die Flagge ist zum Greifen nah – nur noch einsammeln und unbeschadet zurück zum Startpunkt kommen.



Fußmarsch mit Hindernissen: Ein schießwütiger Gegner blockiert den Weg zum eigenen Fahrzeug. (SVGA)

Nach der kurzen Texteinführung in die Gegebenheiten der betreffenden Arena werden Sie in einen Raider gesetzt. Auf einem Kompaß wird die Position des nächsten Wegpunkts angezeigt. Bei diesen kann es sich um Schalter, Bodenplatten und ähnliches handeln, die für das Erreichen des Ziels zu aktivieren sind. Für einen Solospieler gestaltet sich das Spiel sehr linear: Schalter suchen, nächstes Ziel anfahren, Flagge holen. Im Mehrspielermodus dagegen ist mehr geboten. Ein Spieler lenkt das Fahrzeug mit seinen nach vorne gerichteten Kanonen, der andere sitzt im Geschützturm des Gefährts, der unabhängig von der Fahrtrichtung steuerbar ist. Bei nur einem Spieler wird der Turm automatisch bedient. Eine weitere Besonderheit: Sie können aus dem Fahrzeug aussteigen. In diesem Fall wandelt sich das Spiel zu einem Doom-Verschnitt unter freiem Himmel, bei dem nur eine Waffe einsetzbar ist. Manche Missionsziele können nur so erreicht werden, der Raider paßt nicht durch jede Einfahrt. Nach dem Ende einer Spielstufe werden die Erfolge des Spielers aufgezählt und die Arena als erledigt markiert. Neben der altbekannten VGA-Auflösung kann auch ein SVGA-Modus mit 640 mal 480 Punkten aktiviert werden, der allerdings unspielbar langsam wird. Die Details lassen sich in mehreren Stufen gezielt verringern und abschalten. (af)



Bereits gewonnene Arenen werden auf der Übersichtskarte mit Totenköpfen markiert.

ALEXANDER FOLKERS ★★

Auf den ersten Blick scheint Necrodome ein nettes Actionspiel zu sein. Grafik und Sound sind zwar nur durchschnittlich, aber die Abwechslung durch die vielen verschiedenen Missionen verheißt langen Spielspaß. Macht das Spiel Laune? Nicht wirklich. Ich rase durch die Landschaft (und einige Gegner), suche ein paar Schalter und fahre dann (falls es die Panzerung erlaubt) mit der Flagge zurück zum Ausgangspunkt. Wieder und wieder. Diese Tatsache, garniert mit ständigem Hängenbleiben an Gebäudeecken und in engen Durchfahrten, läßt jegliche Begeisterung auf ein Minimum einschrumpfen. Außerdem scheint Mindscape eine Indizierung geradezu herauszufordern: Lustig segeln die Körperteile der ausgeschalteten Gegner durch die Lüfte, genug Blut für mehrere Splatter-Filme wird vergossen. Sorry, nicht ganz mein Geschmack, aber auch nicht total schlecht.

NECRODOME

Hersteller:	Mindscape	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ **JÖRG:** ★★★ **MICHAEL:** ★★ **ROLAND:** ★★

ALEXANDER FOLKERS: ★★

SID MEIER'S

CIVILIZATION II

Sid Meier's Civilization® II · The ultimate version of the best-selling strategy game · Sid Meier's Civilization® II

Das gibt's tatsächlich! Ein Spiel erobert alle Herzen im Sturm und wird praktisch über Nacht zum Klassiker: Die Rede ist von Sid Meier's Civilization® II.

Ausgezeichnet ...

- mit dem **International Emma Award 1996**
- mit dem **Platin Player** in Deutschland
- mit dem **British Interactive Multimedia Association Award** als Spiel des Jahres 1996 in England

Weltweit mit Bestnoten bewertet, wird Civilization® II mittlerweile als das erfolgreichste Strategie-Spiel auf dem Markt bezeichnet. Höchste Zeit, daß auch Sie den Tatsachen ins Auge sehen!

Nehmen Sie die Herausforderung an - und lassen Sie sich von einem phantastischen Spiel mitreißen!

Und es geht noch weiter!

In Kürze gibt es mit "Conflicts in Civilization" 20 neue knallharte Szenarios für Civ-II-Spezialisten und alle, die es bald sein werden. Teilen Sie sich Ihre Freizeit gut ein!

PC Player Platin Player
"Evolution - noch nie war sie so unterhaltsam wie heute."
"Für Freizeitstrategen auf der Suche nach langfristiger Unterhaltung ist Civilization® II ein Muß."

PC Games Award 90 %

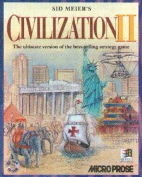
PC Joker 88 %
"Die vielen Fans des Vorgängers werden von der ungeheuren Spieltiefe ebenso begeistert sein wie jeder Neuzivilisator."

Power Play 88 %
"Auch in der zweiten Auflage ist Civilization die S-Klasse unter Strategicals."

PC Action 87 %
"Wenn sich ein Strategiespiel von Sid Meier ankündigt, dann warten Publikum und Kritiker gleichermaßen ungeduldig auf den Release-Tag. In der Vergangenheit hat der Star-Designer von Microprose mit seinen Werken schon oft höchste Erwartungen erfüllt, und auch das Sequel zu seinem Meisterwerk Civilization folgt dieser Tradition in überzeugender Weise."

PC Spiel 3/5

PC Power 85 %
"Sid Meier hat ein Meisterstück von einem Spiel geliefert."



Bald erhältlich! "Conflicts in Civilization!".

Microprose Hotline: Montag und Mittwoch 14-17 Uhr
Auslieferung erfolgt exklusiv über die Leisuresoft GmbH,
Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Telefon: 02383/69-0, Fax 02383/913199.
Ein Unternehmen der Microprose GmbH

MICROPROSE

The Ridge Chipping Sodbury S Glos BS17 6BN
World Wide Web Site: http://www.microprose.com

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

KRAZY IVAN



Die Feinde haben meist eine Tarnvorrichtung und erscheinen fast aus dem Nichts.

Nicht knuddelige grünhaarige Kerlchen stapfen diesmal über den PC, sondern erheblich derbere Gesellen: ein höchst eigenwilliger Soldat steckt in einer Kampfmaschine und soll außerirdisches Machwerk zerstören.

Auf der Sony PlayStation hat »Krazy Ivan« schon verrückt gespielt. Jetzt wird der Kampfroboter auch auf den PC losgelassen. Außerirdische versuchen die Erde mit Energiefeldern zu umschließen, die an fünf strategischen Punkten liegen. Sie müssen unverzüglich zerstört werden, um unseren Planeten zu retten.



Wer das Zeitlimit überschreitet, der muß mit dem Schwarzen Ritter kämpfen.



Hier gibt es gerade Infos per Videoschirm und unten im Bild warten Geiseln.

Im sogenannten Stahlkosaken-Powersuit stapfen Sie bei diesem Actionspiel als russischer Soldat durch die feindlichen Linien. Ihr gepanzerter Kampfkoloss ist für die Einsätze mit drei Standardwummen und einer Spezialwaffe ausgerüstet: eine 30-mm-Kanone samt unerschöpflichem Munitionsvorrat, ein Raketenwerfer, ein Laser und die Extraknarre. Das HUD (Head Up Display) zeigt den Status der Waffen-, Munitions- und Energiesysteme an. Außerdem markiert ein Radar nahende Feindroboter, Menschen und Boni zum Aufsammeln als bunte Punkte. Sobald Sie einen Feind im Visier haben, verfärbt sich Ihre Zielerfassung rot und blendet seinen Namen, Entfernung und Schaden ein. Eine Genossin informiert Sie via Monitor über den Einsatzverlauf. Ihr wichtigster Auftrag ist es, zuerst die starken Wachroboter im Gelände zu finden, da hier ein Zeitlimit drängt. Wer zulange sucht, muß sich mit dem Schwarzen Ritter duellieren und ihn besiegen, damit der Einsatz weitergeht. Unterwegs werden Sie zudem mit verschiedenartigen Gegnern konfrontiert, die aus der Luft oder zu Lande angreifen. Vom normalen Panzer bis zum »Stachelrochen-Flieger« ist einiges geboten. Wenn Sie ein Feindfahrzeug zerlegen, werden meist Geiseln freigesetzt, die Sie ebenso wie verbleibende Energiekerne oder Munition aufnehmen sollten. Sind alle Wachroboter besiegt, geht es weiter zum Feldgenerator. Ist er zerstört, dürfen Sie speichern. Steuern können Sie per Tastatur oder Joystick und dürfen zwischen der Darstellung im Fenster oder Vollbild wählen. Im vorgesehenen Mehrspielermodus sollen Sie mit- oder gegeneinander antreten können. In unserer Testversion war er noch nicht enthalten. **(ms)**



So sieht ein Feldgenerator aus.

MONIKA STOSCHEK ★★

Dieser Ivan treibt mich beinahe in den Wahnsinn: Das viele Grün in der Grafik ist ja zu verschmerzen, aber spielerisch wäre etwas mehr Abwechslung schon wünschenswert gewesen. Hektische Suche nach den Wachrobotern, Zerstören des Feldgenerators, erneute hektische Suche ... Sonderlich hilfreich ist das Radar nicht bei der Orientierung, ähnlich irreführend sind zum Teil die Videoeinblendungen. Sie verheißen mir nach der Zerstörung der (zugegebenermaßen vielgestaltigen) Wachroboter feindfreie Zone, und wenn ich dann erschöpft in Richtung Primärziel stampfe, wird mein Restpanzer gnadenlos von plötzlich auftauchenden Gegnern zerbombt. So etwas senkt die Motivation. Darüber tröstet auch die Möglichkeit zum Aufrüsten nach erfolgreichem Levelabschluß nicht. Daß die Levels in der Schwierigkeit ansteigen, fällt bei derart happigen Bedingungen kaum ins Gewicht. Die brauchbare Steuerung wird durch die Ruckelei (sogar am P90) nicht nur im Vollbild vermiest. Die etwas monoton-synthetischen Audiotracks auf CD sind nichts besonderes, passen aber halbwegs zum Geschehen. Am witzigsten war noch der »rrrrussssischä« Akzent in den Kommentaren der Genossin am Monitor. Schade, daß von ihrer Originalität nicht viel auf das Spiel abgefärbt hat.

KRAZY IVAN

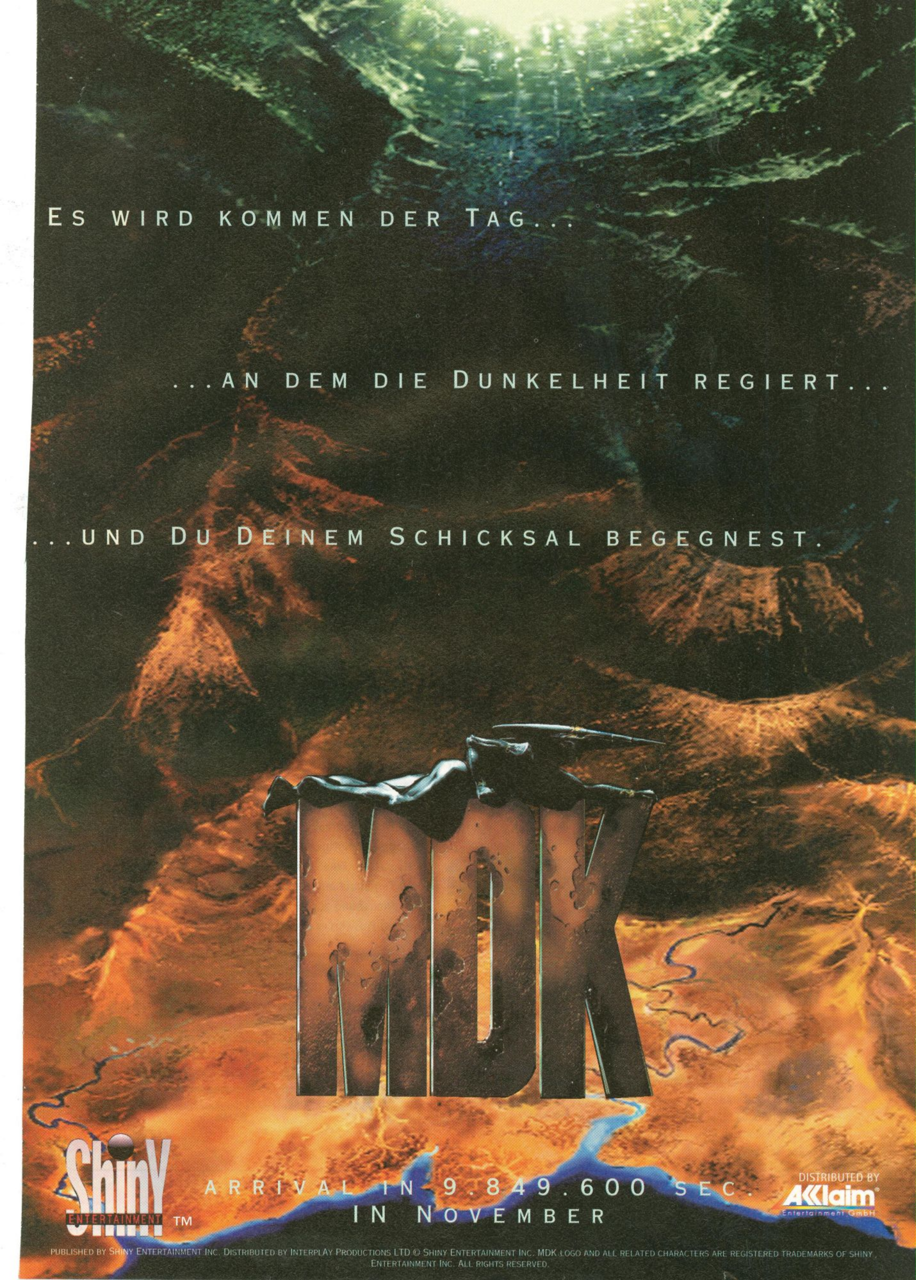
Hersteller:	Psygnosis	Hardware:	➊②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (über Nullmodemkabel)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	geplant
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★


ES WIRD KOMMEN DER TAG...
...AN DEM DIE DUNKELHEIT REGIERT...
...UND DU DEINEM SCHICKSAL BEGEGNEST.
MDK
Shiny ENTERTAINMENT TM
ARRIVAL IN 9.849.600 SEC.
IN NOVEMBER
DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH
PUBLISHED BY SHINY ENTERTAINMENT INC. DISTRIBUTED BY INTERPLAY PRODUCTIONS LTD © SHINY ENTERTAINMENT INC. MDK LOGO AND ALL RELATED CHARACTERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SHINY ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

BLAM! MACHINEHEAD

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft - Actionfreunde werden aus allen Richtungen mit neuem Stoff bombardiert. In der 3D-Action »Blam! Machinehead« wird der Spieler zum menschlichen Sprengkommando gegen Virenterror.

So kann es gehen: Ein gefrusteter Mitarbeiter einer Firma für Mikrotechnologie sorgt für die Freisetzung eines gefährlichen Virus, der die Existenz der Menschheit aufs Äußerste bedroht. Da er sich in Windeseile ausbreitet, ist schnelles Handeln gefragt. Als Pilotin einer Art mobilen Atombombe soll der Spieler in »Blam! Machinehead« der Gefahr Einhalt gebieten, indem er zum Kern vordringt und den Übeltäter nebst Viren zerstört.

In der Rolle der Wissenschaftlerin Kimberley Stride sitzen Sie an der Spitze der nuklearen Rakete in einem virtuellen Cockpit. Dessen abschaltbare Anzeige informiert über die vier mehrteiligen Einsatzgebiete, Waffensysteme und Munitionsvorräte. Außerdem verfügt es über eine Zielvorrichtung und eine Energieanzeige, wobei letzterer besondere Bedeutung zukommt. Wenn nämlich die Energie durch Feindkontakte zu stark absinkt (unter 12,5 %), wird der Timer Ihrer fliegenden Zielsuchrakete aktiviert, und das Ende naht. Zum Glück wird der Countdown gestoppt, sobald Sie die Energie auffrischen, indem Sie beispielsweise Zombies eliminieren. Gelingt das nicht rechtzeitig, heißt es den Level neu beginnen. Entsprechend vorsichtig steuern Sie Ihr Gefährt mittels Tastatur durch die Landschaft, in der es von Mutanten, Spinnen, Minen und ähnlichen unangenehmen Dingen wimmelt. Gegen diese setzen Sie entweder eine sogenannte Chaingun ein, die über unbegrenzte Munition verfügt, oder feuern eine Ihrer Zweitwaffen (wie etwa die Photonenkanone oder den Flammenwerfer) ab. Voraussetzung hierfür sind jedoch volle Magazine. Diese finden sich nach dem Ausschalten bestimmter Feinde oder irgendwo in der Landschaft. Stetes Nachladen ist angeraten, da die Gegner in der Überzahl sind. Jeder Sektor ist in mehrere Einsätze unterteilt, die mit unterschiedlichsten Aufgaben aufwarten. So gilt es, Termiten auszurotten, einen Zug zu begleiten oder einen Spionagesatelliten in Gang zu setzen. Oberfiesling Machinehead wehrt sich dagegen, indem er bestimmte Regionen in der Unreality-Zone verschwinden läßt. Um Zugang zu erhalten, benötigen Sie Schlüssel, welche zu den Kontrollterminals passen. Eine Übersichtskarte, in der Einsatzziele, Schlüssel und Terminals eingezeichnet sind, soll helfen, sich in der rauhen Umgebung zurechtzufinden. Nach geschafften Abschnitten werden Paßwörter oder Continues spendiert. (ms)



Vor Kollisionen mit den Trucks am Highway ist dringend abzuraten.



Angriff der Killertermiten vor den Toren ihres Baus.



Das Zerbröseln der Zombies bringt Energienachschub.

Spiele-Test

MONIKA STOSCHEK ★★★

Für ein Actionspiel hat Blam! Machinehead eine zwar etwas wirre, aber doch ganz nette Story. Diese wird durch die diversen Einsätze samt hübscher verbindender Rendersequenzen ganz gut rübergebracht. Wie es sich fürs Genre gehört, wurden viele satte Explosionen und fette Gegner eingebaut und die Animationen recht fließend gestaltet. Die Steuerung ist zweckmäßig einfach und funktioniert passabel. Aber für meinen Geschmack ist das Ganze zu unübersichtlich. Vor lauter: Hier ein Lichtblitz – da ein Schatten, und zusätzlich massig Gegner, fällt es oft schwer, in dem Getümmel den Überblick zu wahren. Die Karte ist dabei eher ein Witz als eine Hilfe. Da hätte man besser auf die Kritik der PlayStation-Spieler hören sollen und sich für den PC was brauchbares einfallen lassen. Denn der Zeitdruck bei der Energiesuche läßt schnell Hektik ausbrechen und mindert den Spielspaß. Ansonsten finden Genreliebhaber mit dieser 3D-Action ein solides Game für Werktage.

BLAM! MACHINEHEAD

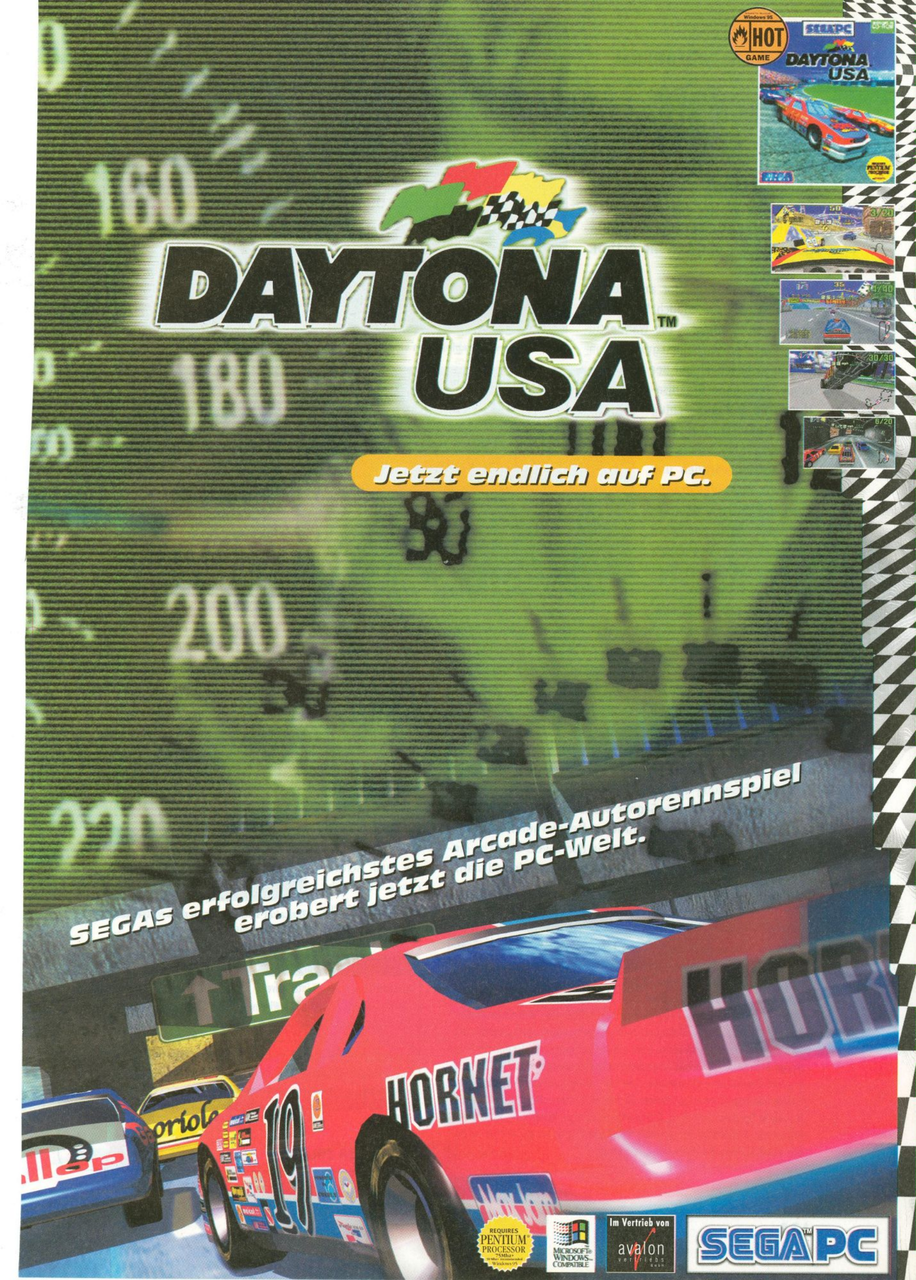
Hersteller:	EIDOS Interactive	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★


DAYTONA USA™
Jetzt endlich auf PC.
SEGAs erfolgreichstes Arcade-Autorennspiel erobert jetzt die PC-Welt.
HOT GAME
REQUIRES PENTIUM PROCESSOR
MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE
Im Vertrieb von avalon
SEGA™PC

Actionspiel für Fortgeschrittene

AMOK



Die transparenten Explosionen verdecken gegnerische Einheiten nicht.

Nach der Echtzeit-Strategie reißt jetzt die Welle der Mechspiele nicht mehr ab. Der neueste Ableger »Amok« bietet reine Action.

Nach einem 47 Jahre anhaltenden Krieg herrscht endlich Frieden auf dem Planeten »Amok«. Der Waffenstillstand zwischen den beiden größten Konzernen steht jedoch auf der Kippe. Die kleine Organisation »The Bureau« schlug bisher großen Profit aus Waffen- und Söldnerlieferungen an die Kriegsparteien und versucht nun, das fragile Gleichgewicht aus dem Lot zu bringen. Zu diesem Zweck wird Gert Staun angeheuert, der in neun Spielabschnitten für Unruhe sorgen soll.



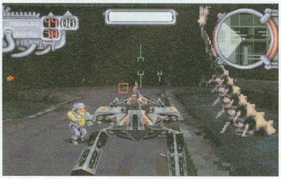
Die Missionsbeschreibungen sind knapp, aber ausreichend.



Kämpfe unter Wasser werden durch die geringere Sichtweite erschwert.

Sie steuern den Kampfroboter »Slambird«, in dessen Innereien sich der erfahrene Söldner aufhält. Gekämpft wird unter Wasser und an Land, wobei je eine eigene Variante des Gefährts eingesetzt wird. Wie es sich für ein Actionspiel gehört, stehen verschiedene Waffen zur Auswahl: Neben einer Minikanone mit unbegrenzter Munition können Sie Ihre Gegner mit leichten und schweren Raketen sowie flächenwirksamen Bomben bekämpfen. Im letzten Level kommt eine extra wirkungsvolle Kanone hinzu. Alle Extras, unter die auch Energieauffrischung und Schilde fallen, werden durch darüberlaufen eingesammelt. Die Gegner besitzen meist nur schwache Waffen, treten dafür oft in gefährlichen Mengen auf. Neben einer gut versteckten Geheimmission sind in den Levels Bereiche eingerichtet, die erst durch den Beschuß von Felswänden oder ähnlichem aufgedeckt werden. Teleporter und Schalter sorgen für mehr Verwirrung im oft labyrinthartig aufgebauten Gelände.

Jede Mission wird durch ein Kurz-Briefing eingeleitet. Eine kleine Karte bleibt ständig eingeblendet, deren umfassenderes Pendant wird auf Tastendruck angezeigt. Eine Speicherfunktion fehlt, statt dessen werden Paßworte vergeben. Technisch interessant: Amok bietet zehn verschiedene Grafikmodi (VGA und SVGA in 256 oder 32 000 Farben, letzteres im Halbzeilenmodus), die auch schwächere PCs nicht außen vor lassen. (af)



Tentakel schlagen in den Abwasserkanälen nach dem Spieler.

ALEXANDER FOLKERS ★★★

Es ist ein Jammer, daß Amok erst jetzt auf den Markt kommt. Vor einigen Monaten noch spitze, ist das Spiel im Angesicht der großen 3D-Action-Konkurrenz nur noch durchschnittlich. Die Missionsstruktur hebt zwar die Motivation, aber neun Aufträge sind einfach zu wenig. Auch grafisch geht das Programm einen Mittelweg: Während Hintergrundgrafik, Spieler und Gegner hochaufgelöst sind, entstammen die landschaftlichen Hindernisse eher einer Comanche-ähnlichen Engine, Berge erscheinen wie aus Legosteinen zusammengesetzt. Der übliche Techno-Soundtrack dudelt vor sich hin, althergebrachte Waffen und Extras locken niemanden hinter dem Ofen hervor. Nervtötend ist die fehlende Speicherfunktion, Paßwörter sind eigentlich eine Konsolen-Eigenheit. Actionfans sollten das Spiel nicht ignorieren, mir ist es für ein entspanntes Wochenende gut genug.

AMOK

Hersteller:	GT Interactive	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

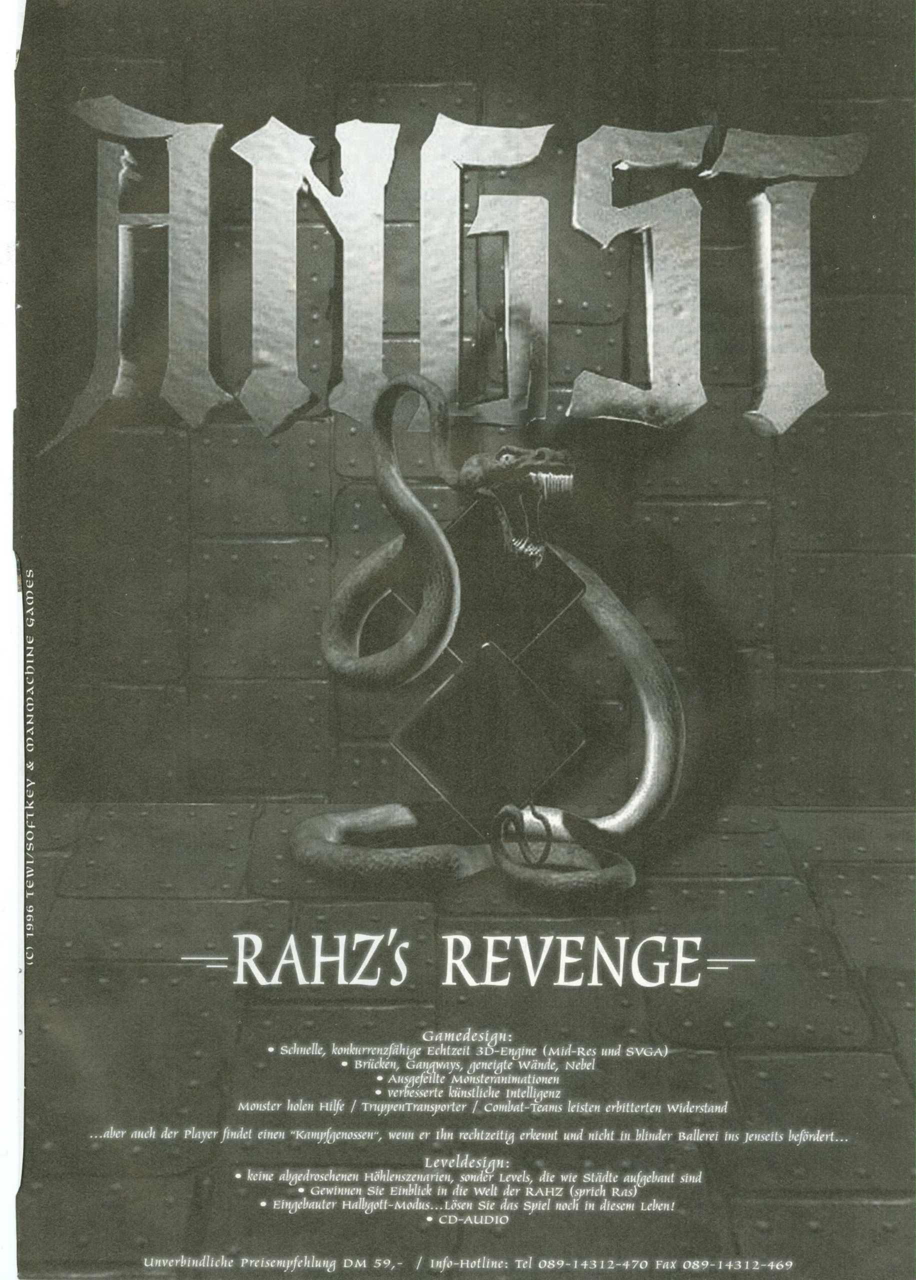
Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★

ALEXANDER FOLKERS: ★★★

Spiele-Test

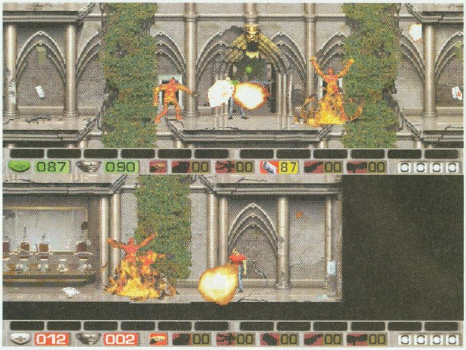

ANGST
RAHZ's REVENGE
Gamedesign:
• Schnelle, konkurrenzfähige Echtzeit 3D-Engine (Mid-Res und SVGA)
• Brücken, Gangways, geneigte Wände, Nebel
• Ausgefeilte Monsteranimationen
• verbesserte künstliche Intelligenz
Monster holen Hilfe / TruppenTransporter / Combat-Teams leisten erbitterten Widerstand
...aber auch der Player findet einen "Kampfgenossen", wenn er Ihn rechtzeitig erkennt und nicht in blinder Ballerei ins Jenseits befördert...
Leveldesign:
• keine abgedroschenen Höhlenszenarien, sonder Levels, die wie Städte aufgebaut sind
• Gewinnen Sie Einblick in die Welt der RAHZ (sprich Ras)
• Eingebauter Halbgott-Modus...Lösen Sie das Spiel noch in diesem Leben!
• CD-AUDIO
Unverbindliche Preisempfehlung DM 59,- / Info-Hotline: Tel 089-14312-470 Fax 089-14312-469
(C) 1996 TEWI/SOFTKEY & MANMACHINE GAMES

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

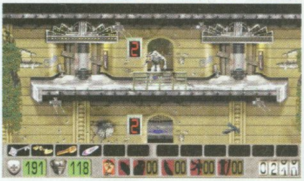


HUNTER HUNTED

Ein peitschenschwingender Möchtegern-Minotaurus und ein schwerbewaffneter Mensch mit guten Nehmerqualitäten treffen in fallengespickten 2D-Labyrinthen aufeinander.



Zweispielerduelle per Splitscreen: Mehrere »Deaths« machen uns zu schaffen.



Hier trägt der Minotaurus vier Schlüssel bei sich, aber keinerlei Waffen.



Ohne die richtigen Waffen hilft beim tonnenschweren »Bruiser« nur die Flucht.

Spiele-Test

Die uninteressanteste Story des Monats bietet »Hunter Hunted«: Die Menschen wurden von Aliens versklavt und müssen Schaukämpfe gegen Mutanten führen. Trotz dieser Schlaftablettenwerbung protzt das von Dynamix programmierte 2D-Actionspiel mit 100 Levels, die in Einführungs-, Solo- und Mehrspielermissionen eingeteilt sind. Bei den meisten Szenarios kämpft der Mensch Jake gegen ein stierköpfiges Monster namens Garathe Den, entweder als Jäger oder Gejagter. Man kann in beide Rollen schlüpfen oder auch zu zweit spielen. Während Jake mit Pistole, Schrotflinte und Raketenwerfer durch die Gänge zieht, vertraut der Minotaurus auf Keulen, Wurfmesser oder eine Energiepeitsche. Handgranaten und Wurfsterne dürfen beide benutzen.

Benutzerfreundlich gibt sich das Hauptmenü, denn alle Levels können einzeln angewählt werden. Die Einführungsmissionen machen den Spieler behutsam mit den verschiedenen Elementen bekannt. In den »echten« Einsätzen sind schwierigere Aufgaben zu erfüllen, etwa dem anderen Spieler auszuweichen und gleichzeitig vier Wachroboter zu töten. Wer scheitert, darf den Level nochmal versuchen oder einfach den nächsten angehen. Das eigentliche Spielziel liegt darin, sich ein Super-Schrottauto als Fluchtwagen zusammenzubasteln und die Erde zu verlassen. Das geht nur, wenn man in verschiedenen Levels alle Ersatzteile findet.

Spielen Sie als Gejagter, kann es passieren, daß Sie im selben Raum wie Ihr Häscher starten – hastige Flucht ist angesagt. Im nächsten Szenario treffen Sie dann auf so viele »neutrale« Gegner, daß Sie die Anwesenheit Ihres Hauptwidersachers vergessen. Wenn man dann halbtot den Attacken von sternförmigen Sonden, Selbstschußanlagen oder Kampfrobotern entkommen ist, freut sich der ausgeruhte, im Hinterhalt wartende Jäger. Unschön: Erwischt der Minotaurus seinen Gegenspieler mit der Keule, kann er ihn durch kontinuierliches Zuschlagen bei jedem Aufstehen aufs neue treffen und so nach kurzer Zeit besiegen. Drei Schwierigkeitsstufen stehen zur Verfügung, zwischen

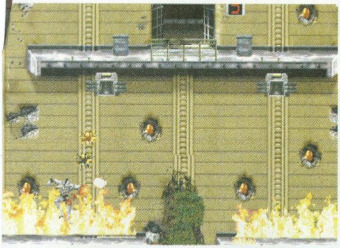


Alle Schußwaffen auf einen Blick: Wurfstern, Granate, Pistole, Energiepeitsche, Wurfmesser, dreischüssiges Gewehr, Raketenwerfer.

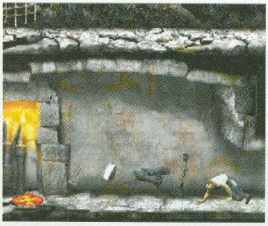
JÖRG LANGER ★★★★

Respekt – alle Welt setzt bei Actionspielen auf mehr oder weniger tolles 3D, Sierra entfacht in Hunter Hunted ein wahres Bildschirmfeuerwerk mit zweidimensionalen Sprites. Auch wenn die Ähnlichkeiten zu Abuse nicht zu übersehen sind, die Idee vom Jäger und Gejagten sorgt für Kurzweil. Die Figuren sind sehr gut animiert, ihre Aktionsmöglichkeiten überzeugend: verschiedene Sprünge, krabbeln, an der Decke entlanghangeln, ducken, rennen, schleichen, in Deckung gehen. Durch Beschuß von Ölfässern entstehen die beliebten Kettenreaktionen, Flammenwände sinken nach einiger Zeit stückweise in sich zusammen. Allerdings würde ich mir mehr Gegnertypen und Waffen wünschen. Der räumliche Effekt beim Wechsel zwischen zwei »hintereinander« liegenden Ebenen funktioniert: Wirft der Gegner zum Beispiel eine Granate und weicht man nach »vorne« aus, sieht man im Hintergrund die Explosion.

Der Zweispielermodus wurde per Splitscreen passabel gelöst, gegen eine zusätzliche Modem- oder Netzwerkunterstützung hätte ich aber nichts gehabt. Allerdings sollte man sich in puncto gesteigerter Spielwitz nichts vormachen – die Zweispielerduelle laufen meist darauf hinaus, daß man hektisch Waffen einsammelt, einander begegnet und sich innerhalb weniger Sekunden gegenseitig niedermacht. Gehaltvoller ist da der kooperative Modus mit seinen extrafiesen Räumen und mehreren Familienpackungen Gegner. Hunter Hunted stellt keinen Meilenstein dar, bietet jedoch überaus solide Actionkost mit erfreulich vielen, abwechslungsreichen Levels.



Unser Minotaurus zeigt sich von plötzlich auftauchenden Flammenwänden überrascht.



Kurz vor Erreichen mehrerer Extras wird hier an Jake herangezoomt.

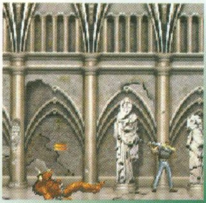
denen Sie auch während einer Mission umschalten dürfen. Wie schon beim alten Blizzard-Titel »Blackhawk« kann man Schüssen durch dezentes an-die-Wand-Pressen ausweichen oder in die Hocke gehen. Oft klettert man Netze hoch oder benutzt die Decke als Turngerät. Beim Springen hat der Mutant echte Vorteile, doch auch Jake kann durch Kombination dreier Bewegungen Abgründe überwinden. Türen öffnen sich durch Dagegenstemmen, auf dieselbe Weise finden Sie auch Geheimtüren. Das Aktivieren von Schaltern macht neue Wege frei oder löst unangenehme Ereignisse aus. So gibt es mächtige Stahlhämmer, welche die Spielfigur schon mal zwei Bildschirmbreiten weit gegen die nächste Wand schleudern. Weitere unangenehme Hindernisse sind Falltüren und Giftpfützen. Zum Glück stolpern die Helden immer wieder über Kanister mit Gegengift. Ferner liegen Waffen, Medizinkoffer, Rüstungen und Munition herum.

Grafisch hat sich Dynamix einiges einfallen lassen. Je nach Waffe gibt es beispielsweise eine andere Art, dieselbe nach einem Schuß wieder zu verstauen. Das Programm zoomt an vorgegebenen Stellen automatisch, die Bandbreite reicht von einer Nahaufnahme des Helden bis hin zum Panoramablick auf eine riesige Halle. Ein weiterer Effekt ist aber noch interessanter: Obwohl eigentlich auf 2D ausgelegt, erlaubt Hunter Hunted die Bewegung in drei Dimensionen. Bei Durchgängen und Gewölbebogen kann man nach »hinten« gehen und kommt in einer weiteren, zweidimensionalen Ebene heraus. Im Moment des Wechsels scheint die Kamera durch das Tor zu rasen, was die Aktion sehr glaubwürdig erscheinen läßt. Außerdem kann man schon vorher sehen, was im Hintergrund auf einen wartet, etwa Gegner, Flammen oder Explosionen. Wieder nach »vorne« kommen Sie auf dieselbe Art. Allerdings sieht man nicht, welcher Hinterhalt dort lauert. Je nach Einsatz werden eher Action-Adventure-Elemente oder aber hektisches Herumballern betont. So sollen Sie einmal bestimmte Objekte ergattern und dann den Ausgang finden, ein anderes Mal einen speziellen Adversarius ausschalten. In einem Level sind verschiedene Sprungfelder so plaziert, daß man sekundenlang, einer Billardkugel gleich, durch mehrere Bildschirme segelt. Allzu viele Gegnertypen wurden nicht eingebaut, das flinke Chamäleon und der extrem gefährliche »Death« sind neben Menschen und Mutanten noch die interessantesten. **(la)**





Unser Stierkopf-Held rennt nach »hinten« ins Bild hinein und wechselt so von Ebene 3 zu 4.









Szenen eines ewigen Duells: Menschen und Mutanten treffen in den unterschiedlichsten Situationen aufeinander.

HUNTER HUNTED

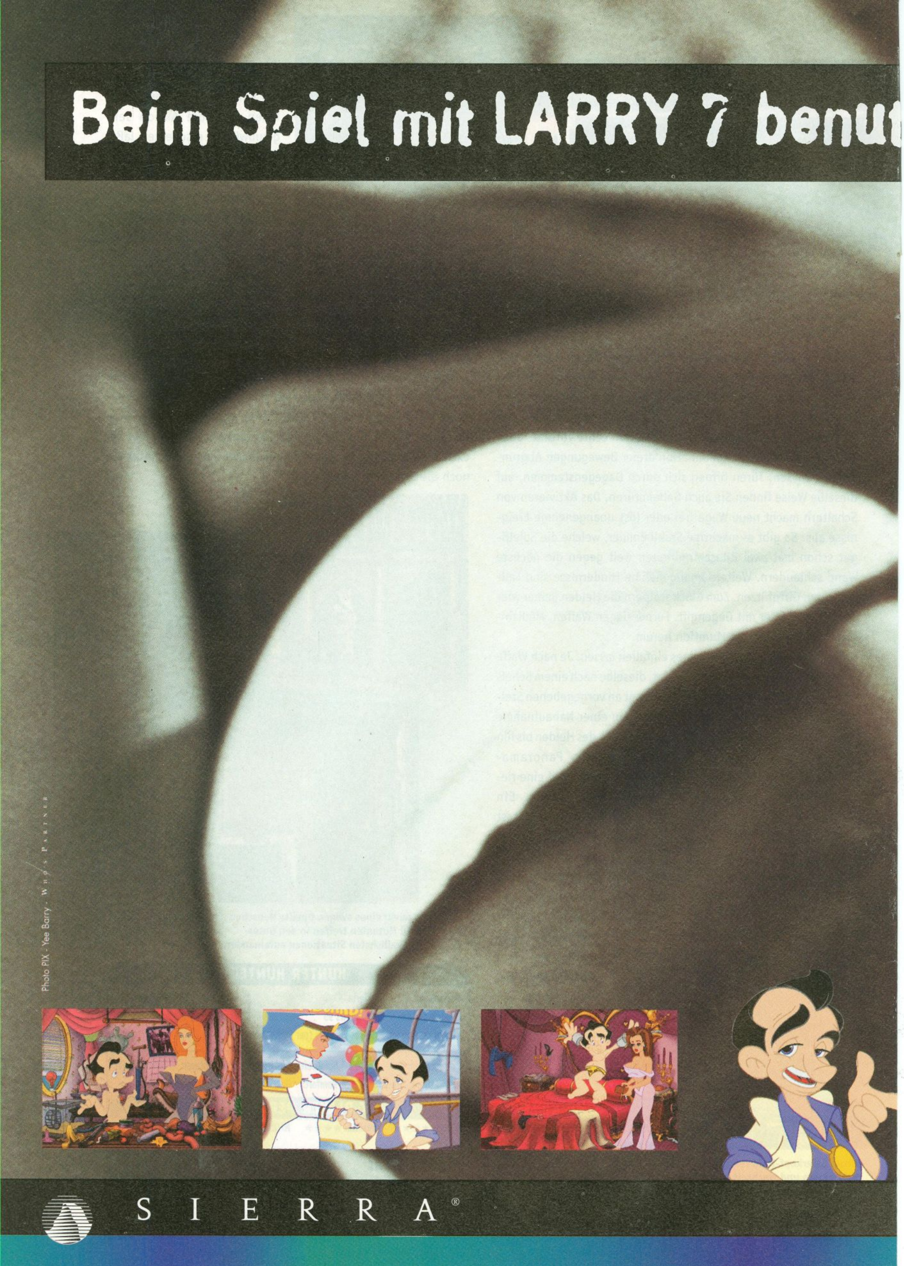
Hersteller:	Sierra	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Splitscreen)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ **MONIKA:** ★★★★ **MICHAEL:** ★★★ **ROLAND:** ★★★

JÖRG LANGER: ★★★★


Beim Spiel mit LARRY 7 benut
Photo PIX · Yee Barry · Who's Partner
SIERRA®



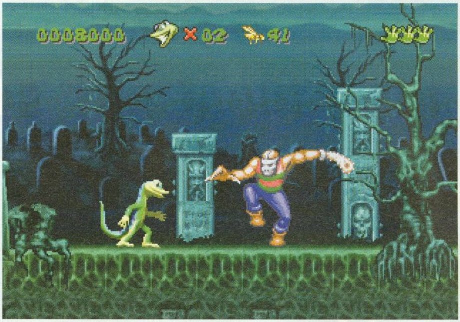
zt man nicht nur seinen Kopf...
Oh, nein... der größte Schmalspur-Macho der Softwarewelt ist zurück! Seit 10 Jahren zieht Larry Laffer bei den Frauen den kürzeren - aber diesmal läuft alles anders!! Genießen Sie billige Anmachsprüche, original Disco-Musik aus den 70ern und die einmalige Atmosphäre an Bord eines Traumschiffs. Bestaunen Sie den völlig neuen Larry-Look: Echte Zeichentrickanimationen für echte Männer und emanzipierte Frauen! Erleben Sie die heißesten Häschen, die jemals in der Serie zu bestaunen waren. Jetzt nur keine falsche Bescheidenheit... Lassen Sie den Larry raushängen!
LEISURE SUIT
LARRY
YACHT NACH LIEBE !

Actionspiel für Fortgeschrittene

GEX



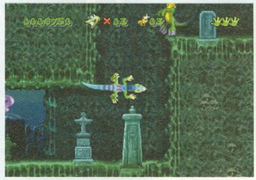
Mal sind es grüne Käfer, mal grüne Geckos. Die Produzenten von Jump-and-run-Games scheinen sehr tierlieb zu sein. Deshalb steuern Sie diesmal eine waschechte Echse durch die Levels.



Die Gegner sind oft größer als Gex.



Gut versteckt sind teilweise die Bonusräume.



Nur wenn er an der Rückwand entlangkriecht, sieht man Gex' schöne Färbung.

Der Hauptdarsteller des Plattformspiels »Gex« sitzt ganz ahnungslos und brav vor dem Fernseher und denkt an nichts Böses, als er von Rez, dem üblen Medienmogul, kurzerhand in die Tiefe der Glotze gesogen wird. Dort sieht er sich in fünf mehrteiligen Welten allen möglichen Widersachern gegenüber, die ihm die Rolle als ihr neues Maskottchen zugedacht haben. Zum Glück ist der kleine Gecko recht wehrhaft. Er schleudert Gegnern ungeniert seine verlängerte Wirbelsäule auf die Birne. In den in alle Richtungen scrollenden Abschnitten hat er es mit Ninjas aus Kung Fuville, Bewohnern der Dschungelinsel oder ähnlich finsteren Gesellen zu tun. Mit seinen Schweifhieben kann Gex nicht nur Feinden einheizen, sondern auch Extras wie Energiepunkte einsammeln. Wahlweise darf er sie auch mit seiner langen, klebrigen Zunge schnappen. Einige geschluckte Boni lassen sich als Feuer- oder Eisball wieder ausspucken. Unser Held ist sprungstark, was angesichts der zahlreichen, teils beweglichen Plattformen auch bitter nötig ist. Außerdem vermag er mit Schwung im Sprung diejenigen Blöcke zu zertrümmern, die den Weg zu leckeren Fliegen oder Teleportern zu Bonusräumen versperren. Besonders kommt ihm zugute, daß er dank seiner Haftzehen kopfüber an der Decke entlangkriechen kann. Auf diese Weise sind aufdringliche, energiesaugende Feinde ebenso zu umgehen, wie fiese Speerfallen oder blubbernde Teiche. Damit sich die Eingänge zu weiteren Abschnitten öffnen, müssen Sie mit dem Tierchen in den Levels Fernbedienungen finden. Das Aktivieren vereinzelt herumstehender Sofortbildkameras ermöglicht den Wiedereinstieg an Ort und Stelle, sollte Gex eines seiner anfangs drei Leben verlieren. Über den Stand bezüglich Punkte, Energie, Lebensvorräte, gesammelter Power-ups und Goldfliegen informiert der Statusbalken am oberen Bildrand. Speichern ist nicht erlaubt, dafür gibt es Paßwörter. Sie können das Spiel in zwei Auflösungen und im Fenster oder Vollbildmodus starten. (ms)



Zu den Levels einer Welt gibt es jeweils eine Karte mit Türen zu den einzelnen Abschnitten.

MONIKA STOSCHEK ★★★

Dieses Gex steckt voller Gags. Die Echse hat einiges an Bewegungen drauf und ist wirklich witzig animiert. Egal, ob sie ihre Zunge ausfährt, Blöcke verschiebt oder mit ihrem Schweif zuschlägt, es macht Spaß, sie durch die Levels zu lenken. Die Steuerung funktioniert sehr gut, ob Sie nun per Tastatur oder Joystick, respektive Pad zu Werke gehen. Die Begleitmusik und die schnoddrigen Kommentare in englischer Sprache sind ziemlich cool und passen gut zum Helden. Die Feinde, Extras und Levels sind einfallsreich gestaltet. Mich stören jedoch einige unfaire Stellen. Wenn ich mühevoll eine Schlucht überspringe, nur um anschließend unfreiwillig in einem vorher nicht sichtbaren tödlichen Giftteich zu landen, werde ich sauer. Daß erst alle Abschnitte einer Welt geschafft werden müssen, ehe sich die Tür zur nächsten öffnet, kommt erschwerend hinzu. Nur ein einziger Schwierigkeitsgrad ist einfach zu wenig. Da hatte sogar der harte Käferkollege Bug! mehr und der bot auch noch hübschere Grafiken. Wer Gex erfolgreich spielen will, sollte kein Genreneuling sein.

GEX

Hersteller:	Microsoft	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★

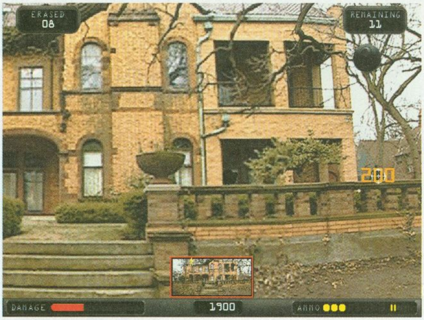

Sie sollten gut vergleichen...
Voll erweiterbar.
Das SoundSystem GOLD16/96 SE verfügt über einen Wavetable Erweiterungsstecker mit dazugehöriger MPU401-Schnittstelle.
So kann sie leicht zur Wavetable-Soundkarte aufgerüstet werden.
Ein E-IDE Interface mit mehreren Audio-Anschlüssen für die gängigsten CD-ROM-Laufwerktypen ist ebenfalls integriert.
Die GOLD16/96 SE von TerraTec gibt's jetzt für 129,– DM*.
Im Lieferumfang enthalten: Treiber für DOS™, Windows™ 95, Windows™ 3.1x, Windows™ NT und OS/2™ sowie „InternetPhone™" von VocalTec.
Internet PHONE
PC go! Kauftip 10/96
Voll günstig für 129,–.*
...bevor Sie sich für das TerraTec SoundSystem GOLD 16/96 SE entscheiden werden!
Voll kompatibel.
Selbstverständlich bietet die GOLD16/96 SE monophones Voll-Duplex und ist damit unentbehrlich für Internet-/Network-Phone-Anwendungen. Plug & Play und Kompatibilität zu allen gängigen Soundkarten-Standards wie AdLib™, Sound Blaster™/Pro, MPU-401 u. a. sorgen für problemloses Arbeiten oder Spielen.
Wir haben die Audioeigenschaften erheblich verbessert, Line- und Speaker-Ausgang getrennt, die Klangregelung verfeinert und für bombastisch klingenden 3D-Sound durch den V-Space 3D-Algorithmus gesorgt.
Qualität: Marke TerraTec.
Voll Geil.
Ab sofort: Allen TerraTec Soundkarten der '96er Serie liegt die Software „InternetPhone™" von VocalTec bei.
InternetPhone™ bietet Ihnen alle Möglichkeiten weltweiter Kommunikation über's Internet und läßt sich leicht installieren und bedienen.
(Als Besitzer einer TerraTec Soundkarte können Sie InternetPhone™ gegen eine Schutzgebühr von DM 10,– plus Nachnahmegebühr direkt bei TerraTec ordern.)
Das SoundSystem GOLD16/96 SE gibt´s auch im Komplettpaket mit Audiokabel Passiv-Lautsprechern und umfangreichen Softwarebundle auf CD (Steinberg´s ´MusicStation´ mit Notendruck und Begleitautomatik, ´CircleElements SE´ von BestService u.v.m.) für nur DM 179,–*.
Nicht vergessen: Ein Jahr Garantie, deutschsprachige Handbücher, kompetente Hotline-Unterstützung und immer die aktuellsten Treiber via Mailbox und Internet gehören bei uns einfach mit dazu. TerraTec Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel, Brinkmann, Karstadt und anderen Warenhäusern, sowie den Fachhandelsketten Bemi, PC-Spezialist, ProLine, MediaMarkt, ProMarkt und Vobis.
* unverbindliche Preisempfehlung. Alle genannten Produkt- und Firmennamen sind eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Firmen. Technische Änderungen und Preisänderungen vorbehalten.
TERRATEC® PROMEDIA
TerraTec Electronic GmbH
Steyler Straße 75
D-41334 Nettetal
Telefon: (02157) 8179-0
Telefax: (02157) 8179-22
http://www.TerraTec.de
Mehr Infos? Coupon schicken oder eMail an info.pcplayer@TerraTec.de.
Wer schnell reagiert, erhält unsere limitierte Info-CD!
Vorname, Name
Straße
PLZ/Ort
Telefon/eMail
PLAY1/97

Actionspiel für Fortgeschrittene



ERASER TURNABOUT

Schießen und knobeln – so sieht ein ganz normaler Arbeitstag eines US-Marshals aus.



Trubel vor der Professorenvilla – ein kleiner Radar zeigt an, wo der nächste Terrorist lauert. (640 x 480)

John Krueger ist nicht etwa der große Bruder von Freddy Krueger, sondern ein echter Held: Als US-Marshal betreut er das Zeugenschutzprogramm des amerikanischen Innenministeriums und wacht darüber, daß Kronzeugen und andere gefährdete Personen eine staatlich verordnete neue Identität bekommen. Moment, das kennen Sie? Richtig, »Eraser« mit Arnold Schwarzenegger war einer der Action-Höhepunkte des diesjährigen Kinosommers. In der Mischung aus »True Lies« und »Terminator« mußte Arnie mit der FBI-Angestellten Lee Cullen eine selbstgebrannte CD-ROM mit Geheiminformationen verteidigen. Auf der CD waren Informationen über illegale Waffenschmuggeleien der US-Regierung, in denen es um eine neuartige elektromagnetische Waffe, die Rail Gun, ging.



Nach einem Klick auf den Pfeil wird ein Video gezeigt, in dem sich John in die entsprechende Richtung bewegt.

»Eraser Turnabout« beginnt dort, wo der Film endet: Die Rail-Gun-Schmuggler sind immer noch aktiv, und ein Maulwurf in Ihrer Organisation verrät Insider-Wissen an internationale Kriminelle. Als John Krueger ziehen Sie nun durch eine spielerische Gemischtwarenhandlung: Wie in »Virtua Cop« schießen Sie sich den Zugang zu Gebäuden frei, sehen sich in Leichtkost-Videoabenteuern in Wohnungen nach Beweisen um oder müssen kleine Puzzles lösen. Zwischendrin erscheinen immer mal wieder betont heroische Sprüche auf dem Monitor. Zu düsteren Klängen steht da dann zum Beispiel: »Es ist besser, für das gehaßt zu werden, was Du bist, als für das geliebt zu werden, was Du nicht bist.« Sir, jawoll, Sir!

Die inhaltliche und grafische Qualität der Puzzles schwankt von ziemlich übel bis grottig schlecht – dafür werden Speicher- und Auswahlmenüs durch aufwendige Animationen wie einem aufgeschraubten CD-Laufwerk mit drehendem Silberling präsentiert. Schön, wenn ein Programmierteam seine Prioritäten richtig setzen kann. Die Videos sind hingegen professionell gemacht und erreichen durchaus Spielfilmniveau. **(ra)**



Ihr Partner Harry hat sich eine Kugel eingefangen ...



... und daher müssen Sie mit einer neuen Kollegin zurechtkommen.

ROLAND AUSTINAT ★★

Erst dachte ich: Holt den Deleter! Denn Ocean kann einem fast leid tun: In den achtziger Jahren erwarb sich die Firma mit großen Lizenzen wie »Miami Vice« oder »Knight Rider« und deren gurkenhaften Umsetzungen zweifelhaften Ruhm. Das hat auch Ocean selbst erkannt und will nun mit hochklassigen Produkten brillieren. Ob die Verantwortlichen dort jedoch nicht wußten, daß die Programmierer von Eraser auch für Trash wie Blown Away oder Panic in the Park verantwortlich zeichneten?

Dann überkommen mich Déja-vu-Gefühle: Das Abschießen von Scharfschützen auf einem Gebäude, die furchtbaren Puzzles, kaum besser als die aus Blown Away, das alles kommt mir traurig bekannt vor. Verbeißt man sich jedoch in das Spiel, entsteht doch etwas wie marginale Spannung. Der Grund: Die Videos sind hochklassig produziert und sorgen für eine Stimmung vom Typ: »Eigentlich will ich jetzt abschalten, aber mal sehen, was danach kommt.« Dafür ist die technische Qualität leider nicht einwandfrei, längste Ladezeiten und Ruckeleien erinnern zwischenzeitlich an die C64-Floppy ohne Turbolader. Absolute Trash-Fans dürfen ein Auge riskieren, alle anderen leihen sich besser den Film aus der Videothek aus.

ERASER TURNABOUT

Hersteller:	Ocean	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★

ROLAND AUSTINAT: ★★

Spiele-Test


Wie im Himmel, so auf Erden!
AIR WARRIOR II®
PC CD-ROM
iF22 LIGHTNING II™
PC CD-ROM
HARPOON®
Classic 97
PC CD-ROM
BATTLES OF
ALEXANDER THE GREAT™
PC CD-ROM
iM1A2 ABRAMS™
PC CD-ROM
FALLEN HAVEN™
PC CD-ROM
Die Games von
INTERACTIVE MAGIC™
Postfach 5161, 33279 Gütersloh
Die neuesten Infos zu diesen Produkten: www.imagicgames.com

Prügelspiel für Anfänger und Fortgeschrittene

CYBER GLADIATORS

Als ob sich nicht schon genug Kampfhähne auf dem PC um die Krone des Prügelspielkönigs streiten würden: In »Cyber Gladiators« sollen jetzt wieder zum Leben erweckte Zombie-Gladiatoren im Wettbewerb mitmischen.

In einer Galaxis weit, weit weg, genannt Quaaflax-Galaxis passieren gar schreckliche Dinge: Ein kosmischer Sturm tobt und sorgt für die wundersame Wiederbelebung von Elitesoldaten als sogenannte »Cyber Gladiators« (halb Mensch – halb Maschine). Dann setzt er die fiesesten Verbrecher der Umgebung frei und der unvermeidliche Kampf der Guten gegen die Bösen beginnt.

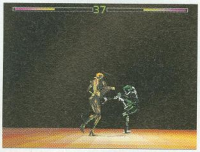
Sie dürfen einen Recken aus den jeweils vierköpfigen Kämpfertruppen der »Alliance« oder der sogenannten »Gy Dijn Fighters« aussuchen. Im Einspielermodus prügeln Sie sich Arena für Arena vorwärts, bis Sie zu den Kampfplätzen der beiden entlegenen Planetoiden zugelassen werden. Das bedeutet: Sie müssen auf acht Schauplätzen bestehen, ehe Sie gegen den großen Boß der gegnerischen Truppe auf dessen Heimatplaneten antreten dürfen. Je nachdem, welche Seite und Prügelknaben Sie gewählt haben, stehen Sie Ihren Opponenten in einer bestimmten Reihenfolge gegenüber. Wie lange ein Durchgang dauert, können Sie vorher festlegen (45/60/unbegrenzt). Auf die Rundenzahl haben Sie hingegen keinen Einfluß. Wer zuerst zweimal hintereinander die Oberhand behält, ist Sieger. Für die Kombattanten gibt es je drei verschiedene Stufen bezüglich Kampfstärke und Schnelligkeit. Sie bringen allerdings ohnehin schon einige Vor- und Nachteile mit ins Match. Während der bullige »Death Row Jones« seine Kraft einbringt, setzen »Nero Zero« und die beiden Kämpferinnen »Plazma« und »Madam Discipline« mehr auf Agilität. Neben feindlichen Hieben und Tritten gefährden auch örtliche Gegebenheiten den Energiehaushalt der Prügler. Auf Nova Kem fallen beispielsweise ohne Vorwarnung Kisten auf die Kampffläche, während auf Vulca die vulkanischen Felsbrocken tief fliegen. Im Zweispielermodus dürfen Sie vorher festlegen, wo der Kampf ausgetragen werden soll und können nach dessen Ende wieder jeder einen neuen Protagonisten auswählen. Wer es schafft, sich ohne Continue durchzuschlagen, erhält einen Code, der ihm ermöglicht, den Obermotz zu spielen, den er soeben besiegt hat. Auf Tastendruck läßt sich während des Spiels neben der Auflösung und den Grafikdetails auch die Helligkeit beeinflussen. (ms)



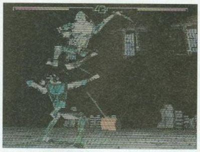
Der Kampf der Amazonen: Plazma gegen Madame Discipline.



Auch gegen ihr »Spiegelbild« müssen die Kämpfer ran.



Bei verringerter Detailstufe wird es karg, in der ...



... niedrigsten Auflösung häßlich.

MONIKA STOSCHEK ★★

Permanent prügelnde Polygonprotze per Pad persönlich probieren – da hat selbst der gierigste Kämpfer irgendwann mal genug von ewig gleicher Kost. Vieles aus dieser Prügelei ist schon mal da gewesen, denn auch in anderen Kampfspielen gab es vereinzelt wieder »auferstandene« Kämpfer. Die relativ dunkel-dustere Grafik macht mich ebensowenig an, wie die nicht gerade rasend einfallsreichen Special Moves. Zugegeben, die Steuerung klappt selbst mit dem Keyboard ganz gut, aber davon allein werden die Kämpfe nicht spannender. Die Anzahl der Prügler ist nicht gerade umwerfend, auch ein paar Modi (etwa Training) hätten es gerne mehr sein dürfen. Zwar sind die Bewegungen gar nicht mal unrealistisch, aber das grobklotzig-unschöne Aussehen macht bei aller Zombieliebe doch einiges zunichte. Da sind Segas Protze schon eher mein Geschmack, die sehen besser aus und geben statt undefinierbarer Grunz- und Kreischlaute auch noch annehmbare Sounds von sich. Sammler werden ohnehin zugreifen, alle anderen sollten vorher unbedingt probespielen.

CYBER GLADIATORS

Hersteller:	Sierra	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (gleichzeitig an einem PC)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

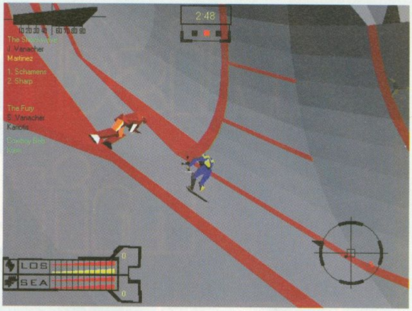
PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★

Sportspiel für Fortgeschrittene

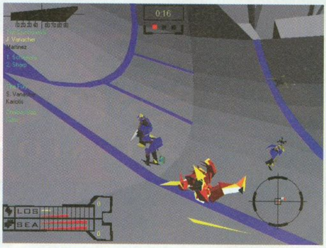
HYPERBLADE



Das Standbild wird der Grafik nicht gerecht. Obwohl Texturen fehlen sind die Spieler schön animiert, und das Feld bewegt sich flott in alle Richtungen.

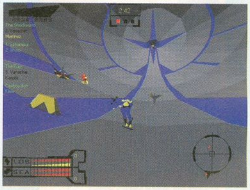
Wenn Sie bislang geglaubt haben, Eishockey wäre brutal, dann haben Sie »HyperBlade« noch nicht gespielt. In Activisions Futuro-Spektakel dürfen Sie hemmungslos und ungestraft foulen.

Sportspiel-Entwickler haben es nicht leicht. So wurde bereits fast jeder publikumswirksame Sport schon für den PC umgesetzt. Außerdem müssen zumeist teure Lizenzen erworben werden, um ein möglichst authentisches Ambiente zu schaffen. Clevere Programmierer erfinden deshalb, basierend auf einer bekannten Sportart, einfach eine neue und verlegen diese in die Zukunft. Ganz nebenbei hat man sich damit auch noch des offiziellen Reglements entledigt und kann der eigenen Kreativität freien Lauf lassen. So kann auch »HyperBlade« seine Eishockeywurzeln nicht verleugnen. Mit einem von zwölf Teams gilt es, die Konkurrenz in einem Turnier auf dem röhrenförmigen Feld zu schlagen. Dabei besteht jede Mannschaft aus zwei Feldspielern und weiteren zwei Leuten auf der Ersatzbank nebst Torwart. Diese Jungs müssen einen Rok (das futuristische Puck-Pedant) ins gegnerische Tor befördern. Das ist allerdings schwerer, als es sich bis hierhin liest, denn das konkurrierende Team darf alles in seiner Macht stehende tun, um das zu verhindern. Stöße und Schläge zehren an der Gesundheit der Spieler und können sogar zu deren Tod führen. Deshalb sollte man schwächelnde Recken rechtzeitig austauschen. Denn während eines Turniers können verstorbene Spieler nicht ersetzt werden. Daneben bevölkern zahlreiche Spezialgegenstände das Spielfeld. Laserbarrieren, Minen und zielsuchende Raketen lassen sich aufsammeln und im rechten Moment einsetzen. Daneben können mit Sprungschanzen elegant Hindernisse überflogen werden und Bonusfelder erhöhen das Punktekonto bei Toren. Bis zu vier menschliche Mitspieler dürfen über ein Netzwerk jeden Feldspieler außer dem Goalie übernehmen.



Haufenweise Fouls und böse Rempler stehen bei HyperBlade auf der Tagesordnung.

Technik-Tip: Hyperblade läuft ab einem Pentium/90 halbwegs flüssig. Daneben werden 16 MByte RAM benötigt. Flott spielbar wird es mit einem Pentium/133. Die laut Anleitung vorhandene Unterstützung von 3D-Beschleuniger-Karten funktionierte in dem uns vorliegenden Testmuster noch nicht. (mic)



Die Bonusobjekte sind äußerst abstrakt geraten.

MICHAEL SCHNELLE ★★★

HyperBlade hinterläßt bei mir einen äußerst zwiespältigen Eindruck. Auf der einen Seite ist die Grafik mehr als karg. Texturen sucht man ohne Beschleunigerkarte vergebens. Daneben sind die Bonusgegenstände sehr abstrakt geraten, was vor allem zu Beginn für Verwirrung sorgt. Dafür sind die Spieler sehr schön und flüssig animiert. Und wenn Sie über ein Joypad mit vier Knöpfen verfügen, läßt auch die Steuerung keine Wünsche offen. Dennoch kommt kein rechter Spielfluß auf. Das liegt einzig und allein an der sich heftig hin- und herbewegenden Perspektive. Das Spielfeld rotiert und scrollt so fleißig, daß man häufig den Rok samt Gegnern aus den Augen verliert.
Da hilft auch der eingebaute Wegweiser, der immer in die Richtung von Energiescheibe und gegnerischem Tor weist, nicht weiter. So werden die meisten Angriffe zum reinen Glücksspiel. Zu mehreren macht es dennoch Spaß, da alle mit dem gleichen Handycap auskommen müssen. Ein klarer Fall für Multiplayer, Einzelspieler bleiben besser bei traditionellen Sportarten.

HYPERBLADE

Hersteller:	Activision	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (Netzwerk)		

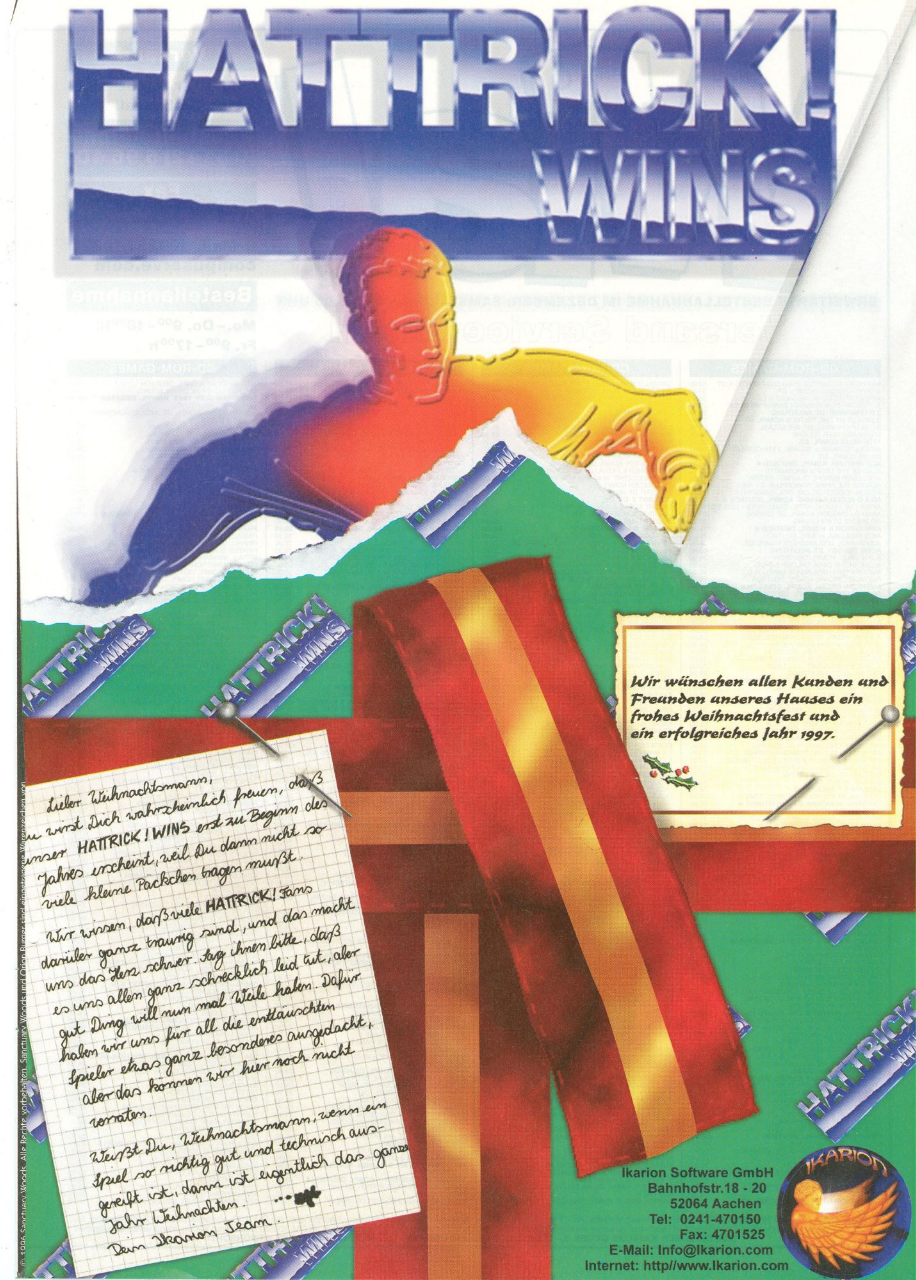
Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★

Spiele-Test


HATTRICK!
WINS
Wir wünschen allen Kunden und
Freunden unseres Hauses ein
frohes Weihnachtsfest und
ein erfolgreiches Jahr 1997.
Lieber Weihnachtsmann,
u wirst Dich wahrscheinlich freuen, daß
unser HATTRICK! WINS erst zu Beginn des
Jahres erscheint, weil Du dann nicht so
viele kleine Päckchen tragen mußt.
Wir wissen, daß viele HATTRICK! Fans
darüber ganz traurig sind, und das macht
uns das Herz schwer. Sag ihnen bitte, daß
es uns allen ganz schrecklich leid tut, aber
gut Ding will nun mal Weile haben. Dafür
haben wir uns für all die enttäuschten
Spieler etwas ganz besonderes ausgedacht,
aber das können wir hier noch nicht
verraten.
Weißt Du, Weihnachtsmann, wenn ein
Spiel so richtig gut und technisch aus-
gereift ist, dann ist eigentlich das ganze
Jahr Weihnachten.
Dein Ikarion Team
Ikarion Software GmbH
Bahnhofstr.18 - 20
52064 Aachen
Tel: 0241-470150
Fax: 4701525
E-Mail: Info@Ikarion.com
Internet: http//www.Ikarion.com
IKARION
© 1996 Sanctuary Woods. Alle Rechte vorbehalten. Sanctuary Woods und Orion Burger sind eingetragene Warenzeichen von

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 10⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

CD-ROM-GAMES

STAR TREK: A FINAL UNITY KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	69,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	**29,90**
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KL-LEX	65,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT. X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.D.	59,90
STEEL PANTHERS - DT. ANLEITUNG SSI -	29,90
STEEL PANTHERS 2 MODERN BATTLES ✻	69,90
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	39,90
STREETFIGHTER: THE MOVIE (WIN95) DT. ANL.	**65,90**
STRIKER 96 KOMPL. DEUTSCH	59,90
STORM KOMPL. DT.	65,90
STRIKE COMMANDER -CLASSICS- DT. ANLEITUNG	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	19,90
SUPER EF 2000 KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 K. D.	79,90
SYNNERGIST –DER BLAUE STAUB– KOMPL. DT.	69,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DEUTSCH	29,90
SWIV 3D	**75,90**
TAILCHASER DT. ANLEITUNG	54,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	24,90
TEAMCHEF KOMPL. DEUTSCH	29,90
TERMINATOR SKYNET ✻	69,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION KOMPL. DT.	**79,90**
T.F.X. EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
T.F.X. KOMPL. DEUTSCH –SOFTPRICE–	24,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖS.	79,90
THE HIVE WIN/95 KOMPL. DEUTSCH	35,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THEME PARK CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
THINK "X" DT. ANL.	49,90
TIE FIGHTER ENHANCED K. DT.	79,90
TILT! FLIPPER DT. ANLEITUNG	24,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	39,90
TIMON & PUMBAAS DISNEY SPIELESAMMLUNG	**79,90**
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TIME PARADOX DT. ANLEITUNG ✻	69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOMB RAIDER KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
TOONSTRUCK KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOP GUN –FIRE AT WILL– KOMPL. DEUTSCH	29,90
TOPWARE GOLD GAMES: CA. 40 TOP SPIELE	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOTAL MANIA KOMPL. DEUTSCH	54,90
TRACERS KOMPL. DEUTSCH	59,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K.DT.	29,90
TUNELAND	9,90
TUNNEL B1 KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH	29,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VIII - THE PAGAN - CLASSIC	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	19,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	69,90
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
ULTRA PACK 2 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
ULTRA PINBALL 2 CREEP NIGHT KOMPL. DT.	**65,90**
UNDER A KILLING MOON DT. ANLEITUNG	29,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) K. DT.	69,90
URMELS FILMSTUDIO KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
US NAVY FIGHTER CLASSIC DT. VERSION	29,90
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG	45,90
VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	69,90
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	29,90
VIRTUAL POOL	29,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	35,90
WAR WIND –SSI–	69,90
WARCRAFT 2 EXCLUSIVE EDITION KOMPL., DT.	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARGAME CONSTR. SET III –AGE OF RIFLES–	69,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL-STAR DT. ANL.	**39,90**
WEREWOLF NOVALOGIC	29,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	44,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	24,90
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	39,90
WING ARMADA DT. ANL.	9,90
WING COMMANDER 3 K. D. CLASSIC	35,90
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	**59,90**
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	**29,90**
WIPE OUT 2097 DT. ANLEITUNG ✻	75,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF . . K. D.	24,90
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA K. D.	35,90
WORMS INCL. REINFORCEMENT KOMPL. DT.	69,90
WWF IN YOUR HOUSE (WIN 95) DT.ANL.	**65,90**
WWF-WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	29,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	35,90
XS	**69,90**
YAHTZEE DT. ANLEITUNG	45,90
"Z" (BITMAP BROTHERS) K. D. INCL. LÖSUNGSB.	**74,90**
"Z" DIRECTORS CUT EV/DV	19,90
ZORK: NEMESIS INCL. LÖSUNG KPL. DT.	**39,90**

CD-ROM-MULTIMEDIA

10.000 COLOR CLIPS	39,90
202 FAX-CARTOONS	39,90
ABC WORLD OF ANIMALS KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
ALOJADO KREUZWORTRÄTSEL 96/97	24,80
BACKPACKER: WELTREISEINFOTAINMENT K. DT.	59,90
BAYERN MUENCHEN KAL. 95-97 & SCREENSAVER	**9,90**
BEATCLUB 1968	14,95
BEATCLUB 1970	14,95
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A–Z	79,90
CINEMANIA MS 97 / WIN95 -ONLY-	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	39,90
D-FAX (CA 1,4 MIO FAXANSCHL.)	29,90
D-INFO I	14,90
D-INFO 3.0	35,90
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	39,90
D-HOTEL HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND	39,90
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	24,90
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	24,90
D-STEUER, (TAXMAN)	39,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FASZINATION AUTO –GESCHICHTE D. AUTOMOB.	39,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
GLOBE QUIZ FÜR WINDOWS	39,90
HAWKING: KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KD	**79,90**
KAIS POWER GOO KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - K. D.	95,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
N-TV JAHRESRÜCKBLICK 1995 K. D.	54,90
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANL.	59,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER D. A.	**19,90**
PATCHWORK 4/96	39,90
PEGASUS VOL.: 3,0 KOMPL. DT.	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	59,90
POCAHONTAS -INTERAKT. FILMBUCH- K.D.	69,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	**39,90**
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
ROCK N ROLL YEARS FIFTYS	14,95

CD-ROM-MULTIMEDIA

RONNY IM ERDBEERZAUBERLAND KOMPL. DT.	29,90
STING: "ALL THIS TIME"	69,90
THE QUEST -DIE HERAUSFODERUNG- K.D.	24,90
TOY STORY -INTERAKT. FILMBUCH- K. DT.	69,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT.	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLINGS STONES -	49,90
WIN-RAILY (MODELLEISENBAHNPLANER)	39,90
WO IST WALTER? IM ZIRKUS! K. D.	79,90
WORLD CUP CHAMPION 1930 – 1994	14,95

CD-ROM LERNSOFTWARE

ADI JUNIOR 2: 4–5 U. 6–7 JAHRE JEWEILS	75,90
ADI MATHE: KLASSE 1+2, 3+4 JEWEILS:	75,90
ADI MATHE: KLASSE 5+6, 7+8 JEWEILS:	75,90
ADI DEUTSCH: KLASSE 1+2, 3+4 JEWEILS:	75,90
ADI DEUTSCH: KLASSE 5+6, 7+8 JEWEILS:	75,90
ADI ENGLISCH: MULTIMEDIA: KLASSE 5–8 JE:	75,90
KÖNIG DER LÖWEN (MALEN & SPIELEN) K.D.	79,90
MATHSTAR 1.–4. SCHULJAHR MATHETRAINER	39,90
WIN VOKABEL 3.0 DEUTSCH/ENGLISCH	59,90

PC-Zubehör/Joysticks

ALFA TWIN -JOYSTICKUMSCHALTER-	49,90
F-16 FLIGHTSTICK CH-PRODUCTS	79,90
F-16 COMBAT STICK CH-PRODUCTS	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	249,90
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER -	**219,90**
GRAND PRIX 1 -THRUSTMASTER LENKRAD-	**169,90**
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK	**54,90**
GRAVIS FIREBIRD II	119,90
GRAVIS GAME PAD PRO	49,90
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)	59,90
JEWEL CASE DOPPEL-CD TRANSPARENT	**1,49**
LOGITEC "THUNDERPAD"	**44,90**
LOGITEC "WINGMAN WARRIOR"	**139,00**
PFCS PRO FLIGHT STICK - TRUSTMASTER -	219,90
PFLCS F22 PRO FLIGHT -THRUSTMASTER-	269,90
PHAZER PAD –THRUSTMASTER–	99,90
PRO THROTTLE CH-PRODUCTS	189,90
RUDDER PEDALS RSC - THRUSTMASTER -	219,90
SIDEWINDER 3 D GAMEPAD – MICROSOFT–	89,90
SOUNDBLASTER 32 PNP DT. HANDBUCH	229,90
SOUNDBLASTER SB 16 VALUE ED. PnP	169,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP	339,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TOP GUN JOYSTICK –THRUSTMASTER–	65,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER	239,90
VIRTUAL PILOT CH-PRODUCTS	119,90
VIRTUAL PILOT PRO CH-PRODUCTS	165,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
X-FIGHTER–THRUSTMASTER–	79,90
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER -	49,90
ACM GAME CARD - THRUSTMASTER -	54,90
ACTION REPLAY VERSION 4,6 DT. HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	49,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS	189,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

Lösungsbücher

LÖSUNGSBÜCHER VON CARSTEN BORGMEIER AUS DEM NBG VERLAG:

AFTERLIFE	14,80
SPACE QUEST VI	14,80
BATTLEISLE III	14,80
NORMALITY	14,80
SHANNARA	14,80
STAR TREK: FINAL UNITY	14,80
SIMON THE SORCERER 1 + 2	14,80
COMMAND & CONQUER	14,80
COMMAND & CONQUER MISSION	14,80
LUCAS ARTS SPIELEBUCH	29,80
SIERRA ON LINE SPIELEBUCH	39,80
ADVENTURE SPIELEBUCH	39,80
SCHUMMELN BEI PC – SPIELEN	39,80
PRISONER OF ICE	14,80
THE DIG	14,80
RIDDLE OF MASTER LU	14,80
GABRIEL KNIGHT II	14,80
WING COMMANDER 4	14,80
WARCRAFT II	14,80
WARCRAFT II EXPANSION SET	14,80
DIE FUGGER II	14,80
ELISABETH I	14,80
CIVILIZATION II	14,80
SIEDLER II	14,80
„Z"	14,80
ZORK NEMESIS	14,80

SONY PLAYSTATION GAMES

ADVENTURES OF LOMAX DT. ANLEITUNG ✻	89,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	**79,90**
ANDRETTI RACING DT. ANLEITUNG	**85,90**
AQUANAUTS HOLIDAY DT. ANLEITUNG	99,90
AREA 51 DT. ANLEITUNG	**85,90**
ASSAULT RIGS DT. ANLEITUNG	89,90
A-TRAIN DT. ANLEITUNG]	99,90
AYRTON SENNA KART DUELL DT. ANLEITUNG ✻	**89,90**
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG ✻	85,90
BEDLAM DT. ANLEITUNG	89,90
BEYOND THE BEYOND DT. ANLEITUNG	89,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
BLACK DAWN DT. ANLEITUNG ✻	89,90
BLAM! MACHINEHEAD DT. ANLEITUNG	89,90
BLAST CHAMBER DT. ANLEITUNG ✻	**89,90**
BLAZING DRAGONS DT. ANLEITUNG	79,90
BREAKPOINT TENNIS DT. ANELITUNG ✻	**79,90**
BUBBLE BOBBLE 2 DT. ANLEITUNG	79,90
BURNING ROAD DT. ANLEITUNG	**89,90**
CASPER KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
CHESSMASTER 3 D DT. ANL.	89,90
COMMAND & CONQUER KOMPL. DT. ✻	**99,90**
CRASH BANDICOOT DT. ANLEITUNG	109,90
CRUSADER -NO REMORSE- KPL. DT. ✻	85,90
DARKSTALKERS KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG ✻	85,90
DEATHDROME DT. ANLEITUNG ✻	**85,90**
DESCENT DT. ANLEITUNG	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 DT. ANL. ✻	99,90
DIE HARD TRILOGY KOMPL. DT.	**85,90**
DISCWORLD KOMPL. DEUTSCH	89,90
DISRUPTOR DT. ANLEITUNG ✻	**85,90**
EARTH WORM JIM 2 DT. ANLEITUNG	75,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
EXHUMID DT. ANLEITUNG ✻	89,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	89,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	85,90
FIFA SOCCER 96 DT. ANLEITUNG	49,90
FIFA SOCCER 97 DT. ANLEITUNG ✻	**85,90**
FIRO & KLAWD DT. ANLEITUNG	**89,90**
FORMULA 1 DT. ANLEITUNG	**99,90**
GALAXIAN 3 DT. ANLEITUNG	89,90
HEXEN DT. ANLEITUNG ✻	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS DT. ANL.	79,90
IMPACT RACING DT. ANLEITUNG	85,90
IN THE HUNT DT. ANLEITUNG	85,90
INT. SUPERSTARSOCCER DELUXE DT. ANL. ✻	85,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. ✻	85,90

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

SONY PLAYSTATION GAMES

INTERNATIONAL TRACK & FIELD D.A.	89,90
IRON MAN XO DT. ANLEITUNG	85,90
JUMPING FLASH 2 DT. ANLEITUNG ✻	89,90
JUPITER STRIKE DT. ANLEITUNG	59,90
KONAMI OPEN GOLF DT. ANLEITUNG	85,90
KILLING ZONE DT. ANLEITUNG	79,90
KRAZY IVAN DT. ANLEITUNG	79,90
LEGACY OF KAIN DT. ANLEITUNG (NOV 96) ✻	89,90
LEMMINGS 3 D DT. ANLEITUNG	79,90
MAGIC CARPET KOMPL. DEUTSCH	85,90
MADDEN 97 DT. ANLEITUNG	**85,90**
MAYHEM DT. ANLEITUNG ✻	99,90
MOTOR TOON GP 2 DT. ANLEITUNG ✻	**85,90**
MUSEUM PIECES 1	94,90
MYST KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 2 ✻	89,90
NASCAR RACING 96 DT. ANLEITUNG ✻	89,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	59,90
NBA IN THE ZONE DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANLEITUNG	85,90
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	89,90
NFL QUARTERBACK CLUB 97 DT. ANL.	79,90
NHL ICEHOCKEY 97 DT. ANLEITUNG ✻	**85,90**
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	79,90
PENNY RACERS DT. ANLEITUNG	**85,90**
PGA TOUR GOLF 97 DT. ANLEITUNG	85,90
PGA TOUR GOLF 96 DT. ANLEITUNG	49,90
PO ED DT. ANLEITUNG ✻	89,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	79,90
PRO PINBALL THE WEB DT. ANLEITUNG	79,90
PROJECT OVERKILL DT. ANLEITUNG ✻	**89,90**
RAIDEN DT. ANLEITUNG	79,90
RAN SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	85,90
REBEL ASSAULT 2 DT. ANLEITUNG	95,90
RESIDENT EVIL DT. ANLEITUNG	**85,90**
RETURN FIRE DT. ANLEITUNG	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION DT. ANL.	95,90
RISE 2: RESURRECTION DT. ANL.	85,90
ROAD RASH DT. ANLEITUNG	85,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	79,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DEUTSCH	95,90
SKELETON WARRIORS DT. ANLEITUNG	79,90
SLAM 'N JAM DT. ANLEITUNG	85,90
STARBLADE ALPHA DT. ANLEITUNG	85,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	85,90
STAR GLADIATOR! DT. ANLEITUNG ✻	**85,90**
STEEL HARBINGER DT. ANLEITUNG ✻	89,90
SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH	**85,90**

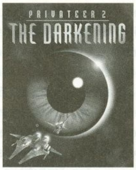
SONY PLAYSTATION GAMES

SAMPRAS EXTREME TENNIS DT. ANL. ✻	79,90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG	85,90
SPOT 3 DT. ANLEITUNG	75,90
STREETFIGHTER ALPHA DT. ANL.	79,90
STREETFIGHTER: THE MOVIE DT. ANL.	59,90
SUPER SONIC RACERS DT. ANLEITUNG	85,90
TEKKEN 2 DT. ANLEITUNG	**99,90**
THEME PARK DT. ANLEITUNG	85,90
THUNDERHAWK II DT. ANLEITUNG	89,90
TIME COMMANDO DT. ANLEITUNG	85,90
TILT DT. ANLEITUNG	79,90
TOMB RAIDER DT. ANLEITUNG	**89,90**
TOP GUN DT. ANLEITUNG	85,90
TOSHINDEN 2 DT. ANLEITUNG	89,90
TRASH IT DT. ANLEITUNG ✻	85,90
TUNNEL B 1 DT. ANLEITUNG	**85,90**
VICTORY BOXING DT. ANLEITUNG ✻	79,90
VIRTUAL GOLF DT. ANLEITUNG	89,90
VIRTUAL TENNIS DT. ANLEITUNG ✻	85,90
WATERWORLD ACTION DT. ANLEITUNG	89,90
WHIZZ DT. ANLEITUNG ✻	79,90
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS D. A.	65,90
WING COMMANDER III KOMPL. DT.	89,90
WIPE OUT 2097 DT. ANLEITUNG	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDIT.	79,90
WORMS DT. ANLEITUNG	89,90
WWF IN YOUR HOUSE DT. ANLEITUNG ✻	**85,90**
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	59,90
X-2 DT. ANLEITUNG ✻	**85,90**
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM D.A. ✻	89,90
ZERO DIVIDE DT. ANLEITUNG	69,90
ZORK NEMESIS KOMPL. DEUTSCH	85,90

SONY PLAYSTATION ZUBEHÖR

SONY PLAYSTATION OHNE SPIEL	379,–
ANALOG JOYSTICK SONY PSX	119,90
ANTENNENKABEL SONY PSX	49,90
EURO SCART KABEL SONY PSX	69,90
LINK KABEL SONY PSX	49,90
MAD CATZ – LENKRAD	149,90
JOYPAD-VERLÄNGERUNG SONY PSX	29,90
RGB SCART KABEL SONY PSX	29,90
ACTION REPLAY 1 PSX	69,90
NETZKABEL FÜR PLAYSTATION	19,90
JOYPAD SONY PSX	59,90
MAUS SONY PSX	59,90
MEMORY CARD PSX (DATEL)	49,90
MEMORY CARD PSX (SONY)	49,90
TASCHE + MEMORY CARD & JOYPAD PSX	89,90
SONY PSX LICHTPISTOLE PREDATOR	**69,90**

TOP FIVE Wial TOP FIVE
JANUAR 97



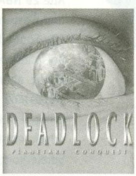
PRIVATEER 2 – THE DARKENING
Ausgerüstet mit etwas Geld und einem unmodernen Raumschiff schlagen Sie sich auf der dunklen Seite des Weltraums durch: Sie handeln, erforschen und kämpfen um Ihr Leben. Mit sensationellen Filmsequenzen und einer komplett neuen 3D-Kampf-Engine in SVGA und hochentwickeltem Weltraumkampf-Gameplay.

Komplett Deutsch
85,90



M.A.X.
Die Erde als Lebensraum ist zerstört und die Menschheit hat sich in acht verfeindete Clans gespalten, die in riesigen Raumschiffen leben. Das Gehirn des Clanführers ist direkt an das Computersystem angeschlossen, und so erleben Sie ungeahnte Dimensionen, während Sie um die Kolonialisierung und Verteidigung neu entdeckter Planeten wetteifern.

Komplett Deutsch
79,90



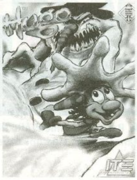
DEADLOCK
Sie schlüpfen in die Rolle des Führers einer Weltraumkolonie, die mit Hilfe ökonomischer, kultureller oder militärischer Strategien um die planetarische Vorherrschaft kämpft. Schöpfen Sie die Ressourcen Ihrer Kolonie vollkommen aus, während Sie gleichzeitig den Feind nicht aus den Augen verlieren.

Komplett Deutsch
79,90



NASCAR RACING 2
Diese Simulation ist das realistischste Rennerlebnis für all diejenigen, die schon immer einmal am Steuer eines Stock-Car-Rennwagens sitzen wollten. Basierend auf der 96er-Rennsaison erleben Sie das Geschehen mit bis zu 320 km/h auf 16 verschiedenen Strecken.

Komplett Deutsch
79,90



HUGO 4
Es erwarten Sie vier neue Spiele aus der beliebten Fernsehshow: Die Dolmenhöhle, Snowboardfahren, Ballonfahren, Mountain-Bike

Komplett Deutsch
69,90 DM

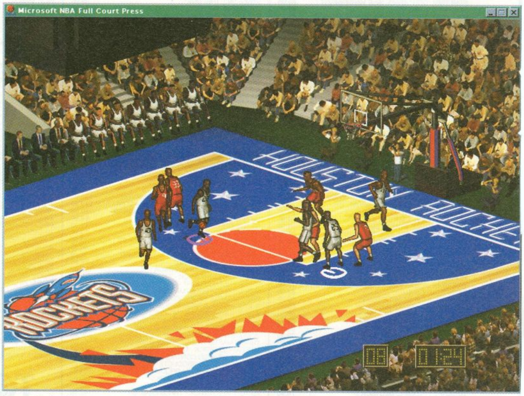
Jetzt besonders günstig: HUGO 2 auf CD-ROM – Komplett Deutsch 39,90 DM Und dazu der HUGO-Screensaver für schlappe 35,90 DM!

Unsere Top 5 werden aufgrund des Nachfrageverhaltens unserer Kunden ermittelt.
Sie spiegeln keine realisierten Verkaufszahlen wider.

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

NBA FULL COURT PRESS

Wer braucht schon eine Jahreskarte? Passend zum Start der 50. Saison der amerikanischen Basketballiga holen Sie sich mit »NBA Full Court Press« die Zwei-Meter-Männer in Ihren PC.



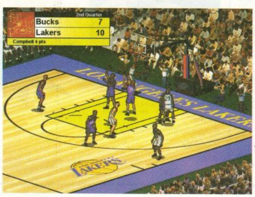
Zu zweit in einem Team: Der Mehrspielermodus macht es möglich. (800 x 600)

Det, the Threat ist der Kampfname von Deutschlands erfolgreichstem Exportspieler in der amerikanischen NBA. Kenner wissen natürlich schon Bescheid – die Rede ist von Detlef Schrempf, der mit den Seattle Sonics ganz oben in der National Basketball Association mitmischt. Klar, daß der gute Detlef bei all seinen Deutschlandbesuchen so oft wie möglich für seinen Sport Werbung macht, denn der Rubel rollt: Das Mindestgehalt eines Basketballspielers in der NBA beträgt 380 000 Mark. Trotzdem blieb wohl Zeit für einen Beraterjob bei Beam Software, die im Auftrag von Microsoft »NBA Full Court Press« zusammengebastelt haben. Aus Seattle brachte Mr. Schrempf gleich noch jemanden mit: den Hallensprecher Kevin Calabro, der das Geschehen auf dem Parkett im Spiel locker-flockig kommentiert.

Alle 29 NBA-Teams sowie die All-Star-Mannschaften der Eastern und Western Conference der Saison 95/96 tummeln sich auf der CD. Shaquille O'Neal, der »120-Millionen-Dollar-Mann«, spielt beispielsweise noch für Orlando und nicht für die L.A. Lakers. Macht aber nichts, denn mit einem Editor kann der Detailversessene Basketballfan jedes Team auf den neuesten Stand bringen oder gar unter eigenem Namen in seine Lieblingsmannschaft einsteigen. Natürlich gibt es auch die entsprechenden Spielerkonterfeis, dazu die von den Amerikanern heißgeliebten Statistiken Marke »Rebounds pro Kopf«. Bevor es aufs Parkett geht, dürfen Sie sich für einen Spielmodus entscheiden: Zur Auswahl steht ein Einzelspiel, die komplette Saison oder die Play-offs. In den Turniermodi dürfen Sie beliebig viele Teams managen und wahlweise die Spiele anschauen, selbst dribbeln oder den Computer das Ergebnis berechnen lassen. Ein Trainingsmodus rundet die Palette ab. Gesteuert werden die Mannen mit allem, was Windows 95 erkennt: Per Tastatur und Maus geht es eher uncool zu, ein Joystick ist gerade noch o.k., am besten spielt es sich mit einem Gamepad. Hier wird nämlich die Feuerknopfvielfalt optimal ausgenutzt. Der erste Knopf sorgt für einen Korbwurf oder den Wechsel auf einen anderen Spieler, wenn Sie gerade nicht im Ballbesitz sind. Num-



▲ Rang und Namen: Alle NBA-Mannschaften sind mit dabei.



◀ Zur besseren Übersicht darf die Anzeigentafel am unteren Rand ausgeblendet werden. (640 x 480)

ROLAND AUSTINAT ★★★★

NBA Full Court Press ist nach Microsoft Arcade das erste Microsoft-Spiel, das ich auch privat spiele. Egal, ob Einzelspiel, Liga oder Play-off-Turnier – mit den ganz individuell an die Rechnerkraft anpaßbaren Spielfeldern geht auch kleineren Pentiums noch nicht die Puste aus. Die Spieler sehen vielleicht nicht ganz so schön wie beim Konkurrenten von EA Sports aus, dafür stimmt das Drumherum: Funkiger Hip-Hop in den Menüs läßt die Füße zucken, und die Sprüche von Kevin Calabro sorgen zusammen mit Orgel und Publikumsgejubel für ordentliche Stimmung. Wer jetzt aufschreit, daß Konkurrent NBA Live '96 mit knapp 30 verschiedenen Kamerablickwinkeln protzt, soll mir verraten, wieviele dieser Perspektiven er beim Spiel denn wirklich einsetzt: In der Praxis sorgt die 3D-Grafik nämlich bei dichtem Spielergewusel für Unübersicht, so daß schnell wieder zur festinstallierten Kamera umgeschaltet wird.

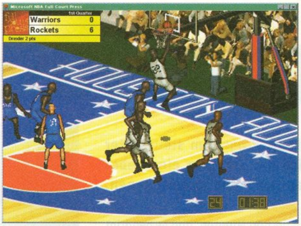
Der geniale Mehrspielermodus straft die alte »Computerspiele machen einsam«-Leier Lügen. Bis die circa 100 Spezialmanöver sitzen, vergehen auch für den größten NBA-Freak noch ein paar Wochen. Einzig die knapp 90 MByte, die das Programm gierig auf der Festplatte verlangt, stoßen mir etwas sauer auf.

mer zwei paßt zu einem Mitspieler oder läßt den Sportler, je nach Situation, für einen Rebound oder Block in die Luft gehen. Einen Sprint legen die Spieler nach einem Druck auf den Turboknopf hin, und mit dem vierten stibitzen Sie dem Gegner den Ball oder bieten sich bei Ihren Teamkollegen für einen beherzten Paß an.

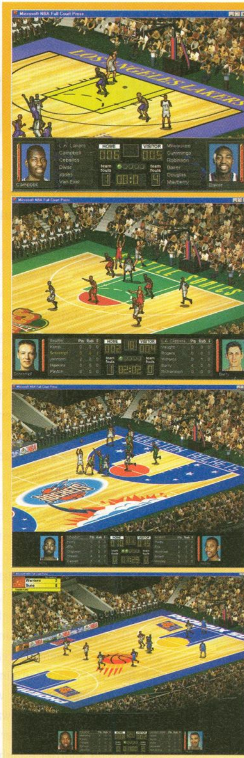
Vor dem Match dürfen Sie noch an der Teamaufstellung drehen oder die Strategien der Angriffs- und Verteidigungsspieler festlegen. Hier stoßen wir auch auf das titelgebende »Full Court Press« – bei dieser Defensivspielart bleibt jeder Spieler der eigenen Mannschaft den entsprechenden Gegnern über das ganze Parkett hin auf den Fersen. Auswechslungen ausgelaugter Kämpen werden automatisch durchgeführt, wenn Sie noch eine zusätzliche Herausforderung suchen, machen Sie dies manuell. Für echte Cracks sind die 98 verschiedenen Spielzüge mit klangvollen Namen wie »Zipper« oder »53 Eastside«. Die Programmierer haben jedem Team auf die Hände geschaut und ihm die fünf häufigsten im Spiel genutzten Manöver mitgegeben, die Sie durch einen Druck auf eine Zifferntaste ablaufen lassen können. Sie sollten dazu aber schon wissen, wie Sie den jeweiligen Teamkameraden zuspielen müssen. Die sehr umfassende und dennoch leicht zugängliche Hilfsfunktion klärt Sie über diese und andere Basketballfeinheiten kompetent und verständlich auf.

Anders als beim Genrekollegen »NBA Live '96« sehen Sie die Halle immer nur aus einer einzigen isometrischen Perspektive, die, je nach Auflösung, sanft nach links oder rechts scrollt. Hier zeigt sich, selten genug, ein Vorteil von Windows 95: Wenn Ihr Monitor (und Ihre Augen!) es verkraften, dürfen Auflösungen bis 1280 mal 1024 Punkte gewählt werden. Auf dem Parkettboden der Basketballarenen sind die echten Logos und Bemalungen wie zum Beispiel die startende Rakete der Houston Rockets angebracht. Die Spieler wurden sorgfältig per Motion-capturing auf den Monitor gebannt – insgesamt 250 verschiedene Bewegungssequenzen sorgen dafür, daß die Würfe und Ballabnahmen flüssig wie im richtigen Leben ablaufen. Bart- und Haarpracht sind wie die Hautfarbe den Profis nachempfunden. So wechselt Dennis Rodman auch auf dem Monitor von Spiel zu Spiel die Haarfarbe. Die Zuschauer sind keine diffusen Pixelberge mehr, jeder Besucher unterscheidet sich deutlich von den anderen. Einen megahertzstarken Rechner vorausgesetzt, stehen die Fans zwischendurch auf oder machen andere Faxen. Eine »La ola«-Welle gibt es aber nicht, auch kollektive Jubelstürme bei besonders brillanten Korbwürfen fehlen. Wenn Sie schon einmal ein amerikanisches Basketballspiel besucht haben, werden Sie nichts vermissen. Außer dem bereits erwähnten Kevin Calabro, der zusätzlich den Spielernamen auch schon mal launige Sprüche wie »In dieser Liga muß man den Ball nach 24 Sekunden abgeben.« von sich gibt, raunen die Zuschauer QSound-verdächtig um Sie herum. Nicht fehlen dürfen Schlachtengesänge, Fußgestampfe oder die unvermeidliche Orgel, die die müde gewordene Meute gelegentlich anheizt.

Die Mehrspieleroptionen von Full Court Press sind besonders interessant. Neben dem Modemduell gegen einen menschlichen Partner dürfen Sie per Netzwerk insgesamt vier Rechner (mit jeweils eigener CD) miteinander verbinden. An den Computern dürfen bis zu zehn Steuergeräte angeschlossen werden, kein Problem mit Gravis Grip oder den Sidewinder Gamepads. Wenn Sie neun Freunde und die nötige Hardware zusammenbekommen, kann so jeder Spieler einen Korbjäger in einem Spiel übernehmen. Das funktioniert auch in der kompletten Saison oder den Play-offs. (ra)



Dunk it! In der Vergrößerung springen die Riesen noch mal so schön. (800 x 600)


Wieviel Spielfeld braucht der Mensch? Von oben nach unten: 640 mal 480, 800 mal 600, 1024 mal 768, 1280 mal 1024 Punkte.



Für Profis, und solche, die es werden wollen: Rund 100 Spielzüge müssen gemeistert werden.

NBA FULL COURT PRESS

Hersteller:	Microsoft	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis Zehn (Netz, bis Fünf pro PC)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

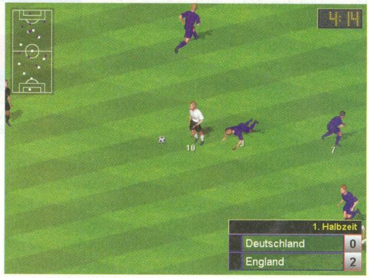
PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★★

MICROSOFT FUSSBALL

Vorsicht, Amerikaner: Dieses Programm stellt unter Beweis, daß offensichtlich nur Europäer eine liebevolle Fußballsimulation auf die Beine stellen können.



Im voreingestellten Modus sieht man nicht allzuviel vom Spielfeld und muß das Radar links oben oft nutzen. (640 x 480)

Der Ball ist rund, das Spiel dauert 90 Minuten, und es benötigt Windows 95 – die Rede ist von Microsofts Interpretation des Mannschaftssport Fußball. Mit dem einprägsamen Namen stellt man sich natürlich eine besonders pfiffige und realistische Simulation vor, die aber keinesfalls abgeliefert wird.

Das Hauptmenü von Fußball präsentiert uns drei Spielvarianten: Ein einzelnes Match, ein Turnier oder ein Multiplayer-Spiel. Für ein einzelnes Spiel haben Sie Zugriff auf knapp hundert vorgefertigte Ländermannschaften, die aber weder namens- noch werttechnisch allzuviel mit den realen Nationalteams zu tun haben. Außerdem können Sie sich ein eigenes Team mit bis zu 15 Spielern zusammenstellen; Einschränkungen gibt es keine, jeder Spieler darf in jeder der acht Kategorien hundertprozentige Fähigkeiten bekommen. Im Turnier treten 16 Mannschaften im K.O.-System gegeneinander an. Wählen Sie weniger Teams aus, füllt der PC nach Gutdünken auf. Im Mehrspielermodus werden nur zwei PCs vernetzt, wahlweise per Modem oder per Netzwerk. Pro PC sind dann zwei menschliche Sportler erlaubt. Andererseits können ohne Netzwerk vier Menschen vor einen PC gesetzt werden.



Mehr Übersicht in 800 mal 600 Bildpunkten und dem Weitwinkel-Modus – jetzt sind die Sprites aber arg klein, und auch dicke Pentiums geraten ins Ruckeln.



Liebloser geht es nicht als bei diesem Turnier-Screen. Die Paarungen werden in einer viel zu großen, scrollbaren Grafik gezeigt.

Das Spiel selbst gibt sich grafisch sehr schlicht und verwendet eine flache 3D-Perspektive. Pro Spieler werden vier Feuertasten benutzt, die je nach Spielsituation unterschiedliche Bedeutung haben. Im Ballbesitz Sie schießen, passen oder lupfen Sie den Ball, als Verteidiger grätschen Sie in den Gegner oder rempeln ihn an. Außerdem können Sie zu einem anderen Spieler umschalten und einen Turbo-Modus aktivieren, um den aktuellen Spieler etwas zu beschleunigen. Fallrückzieher und Kopfbälle sind bei guter Spielerposition ebenso drin wie Schlenzschüsse und Bananenflanken. Die Steuerung und Spielerintelligenz basiert dabei auf Routinen von Dino Dini, der die Kickoff-Spiele und Virgins »Goal!« programmierte. (bs)

BORIS SCHNEIDER ★★

Erst das tolle NBA Full Court Press, dann das: So wird Microsoft die Herzen europäischer Sportfans garantiert nicht erobern. Die Menüs lieblos, die Grafik simpel und die Spielbarkeit aus den späten achtziger Jahren – kaum zu glauben, daß man sich mit diesem Produkt auf den Markt traut.

Der Turniermodus ist das Paradebeispiel: Da werden Landesflaggen auf einer unübersichtlichen Baumgrafik plaziert und der Turniersieg mit einer einzigen Bildschirmzeile »Champion!« angegeben. Der Multiplayer-Modus ist Fassade, denn vier Spieler bekommt man auch an einen PC. Und die Steuerung: Nun, wenn man Dino Dinis Spiele nicht mochte, wird es auch hier nicht besser. Und Fans von Kickoff werden es hassen, daß selbst auf einem 16-MByte-Rechner das Spiel immer wieder durch Nachladezeiten ins Ruckeln kommt.

MICROSOFT FUSSBALL

Hersteller:	Microsoft	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (an einem PC, Modem, Netz)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★

BORIS SCHNEIDER: ★★

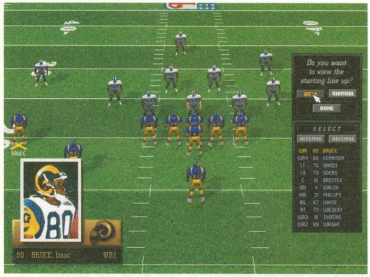
Spiele-Test

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

MADDEN NFL 97

Madden macht müde Männer munter – das weltweit meistverkaufte NFL-Videospiel hat in der '97er-Ausgabe endlich den Touchdown auf dem PC geschafft.

Wer ist John Madden? Uneingeweihte denken vielleicht, es handele sich um einen Programmierer von Sportspielen. Knapp daneben: Madden ist ein in Ehren pensionierter Football-Trainer, der sich als Fernsehkommentator und Namensgeber einer Footballreihe von EA Sports seine Rente aufbessert. »Madden NFL 97« ist die zweite PC-Variante der erfolgreichen Serie, die in den letzten zehn Jahren sieben Millionen Exemplare verkaufte. Einen ersten Einblick in das Geschehen bekommen Sie am besten in einem Freundschaftsspiel. Hier dürfen Sie eine der 15 Mannschaften der aktuellen AFC oder NFC übernehmen. Hinzu kommen etliche All-Star- und historische Teams wie die Cleveland Browns. Für den Anfang sollten Sie sich auf das reine Coaching Ihrer 22 Offense- und Defense-Spieler beschränken. Erfahrene Spieler dürfen auf die Kombination Spieler/Coach umschwenken. Nach der Teamauswahl gilt es noch, eine von drei Kameraeinstellungen (Endzone, Seitenlinie oder Zeppelin) auszuwählen sowie die Schwierigkeit und Texturen an Ihre Fähigkeiten und die Ihres PCs anzugleichen. Je nach Spielsituation wählen Sie sich eine Mannschaftsformation mit passender Strategie aus, von denen es insgesamt über 500 verschiedene Varianten gibt. Dabei ist Taktik gefragt: So ist es für die Offense beim vierten Versuch oft ratsamer, einen »Punt« auszuführen, weil sonst ein Ballverlust den Gegner schon nahe an die eigene Endzone bringen würde. Während sich die Mannschaften neu formieren, dürfen Sie im Pausenmenü besonders schöne Spielzüge



Vor dem Snap dürfen Sie Ihre Recken begutachten, die alle die authentischen Nummern tragen. (640 x 480)



Während des Spiels können die Audibles jederzeit abgeändert werden.

als Wiederholung aus beliebigen Perspektiven anschauen, Auswechslungen vornehmen oder diverse Statistiken begutachten. Für das Spiel wichtig: Die Audibles (kleine Abänderungen des geplanten Spielzuges, die meistens der Quarterback auf Zuruf oder durch geheime Zeichen einleitet), die häufig von der Offense vor dem Snap eingesetzt werden, lassen sich hier ebenfalls editieren. Im Ligamodus dürfen Sie sich auf den Spielplänen sämtliche Duelle der aktuellen Saison auswählen, in denen Sie Ihre Lieblingsmannschaft(en) übernehmen wollen. Für jedes Spiel werden dabei, wie im Freundschaftsspiel, die Randbedingungen individuell festgelegt. An die echten Arenen angelehnt, spielen beispielsweise die New Orleans Saints in einem Kuppeldom (kein

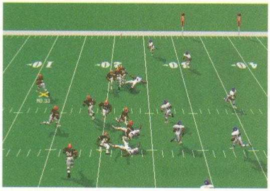


◀ In der speicherbaren Wiederholung sieht die Balljagd im verschneiten Wisconsin noch einmal so schön aus.

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Kann eine Football-Simulation auch einem Nicht-Amerikaner Spaß machen? Sie kann. Auch wenn Sie nicht ein Jahr bei einem amerikanischen Football-Coach zur Untermiete gewohnt haben, Football aber aufgeschlossen gegenüberstehen, ist Madden NFL 97 etwas für Sie. Audibles, Punting, Snaps antäuschen – in Madden steckt alles drin, und das um Längen besser als bei »Football Pro '96« (Sierra) oder Acclaims grottigem »NFL Quarterback Club '96«. Schade nur, daß die deutsche Anleitung sich auf karge Menübeschreibungen beschränkt. Ein kleines Büchlein mit den Grundregeln hätte dazu beigetragen, das Spiel auch für Einsteiger noch transparenter und verständlicher zu machen. Diese sind deshalb, trotz Madden University, etwas überfordert, denn ohne eine gewisse Grundkenntnis der Materie und der wichtigsten Begriffe tut man sich doch etwas schwer.

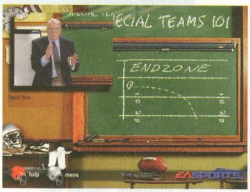
Auch wenn Freund Johnnie, sein Kollege Pat Summerall und ein paar FOX-Sprecher sich zwischen den Spielen per Video melden, ist die Atmosphäre im Stadion mir einen Hauch zu monoton. Jubel über gute Pässe oder Touchdowns brandet, wenn überhaupt, eher verhalten auf, zum Glück sind die Spielkommentare stimmig. Unfreiwillig komisch: Die deutsche Anleitung brilliert mit Kreationen wie »Der Bildschirm Spielzugansage« oder »Spielfeld-Wettbewerb über die Telefonleitung«.



Die Seitenansicht bewährt sich, wenn Sie selbst die Pässe werfen.

Regen, dafür mehr Lärm) oder die Miami Dolphins auf einem durch Wolkenbrüche schon mal leicht aufgeweichten Rasen. Am Ende der Saison stehen die Play-off-Spiele, in denen aus den acht besten Mannschaften jeder Conference ein Sieger ermittelt wird. Die beiden besten Teams stehen sich dann im Finale, dem Superbowl, gegenüber. Die aktuelle Saison gipfelt im 31. Superbowl, dessen Logo, wohl wegen des gewichtigeren Klanges, schon Wochen vorher in römischen Lettern auf Müslipackungen und Softdrinks in den Supermärkten prangt.

Mit einem Editor dürfen Spieler, Teams und sogar eigene Ligen frei erstellt werden. Auf der EA-Sports-Homepage (www.easports.com) werden wöchentlich die neuesten Ergebnisse und Mannschaftsveränderungen gepostet, die man in Madden NFL 97 einbauen kann. Einziger Wermutstropfen: Damit werden alle eigenen Ergebnisse überschrieben. Auf der zweiten CD geht es in die »Madden University«, wo der Altmeister Tips und Tricks zu den einzelnen Spielzügen ausplaudert. Diese sind für Fortgeschrittene durchaus brauchbar, zumal John auch auf die Stärken und Schwächen der einzelnen NFL-Teams eingeht. Dadurch kann jedoch das wohl größte Manko aller Football-Spiele nicht vollständig behoben werden: Eine Art Zugverzeichnis gibt es leider nicht, daher dauert es eine Weile, bis man die am besten zu dem eigenen Team passende Spieltaktik herausgefunden hat. Ohne eine Pentium-CPU nimmt Madden das Mikro nicht in die Hand, auf einem Pentium/90 läuft das Spiel dann mit allen Details zufriedenstellend schnell ab. **(ra)**



Hier coacht der Chef persönlich: In der Madden-University gibt John Einblicke in die hohe Kunst des Footballspiels.

MADDEN NFL 97

Hersteller:	EA Sports	**Hardware:**	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	**Sprache:**	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem und Netzwerk)		

Präsentation: Gut	Spieltiefe: Sehr gut	Multiplayer: Durchschnitt
Ausstattung: Gut	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★★

☎ **0831/57 51 57**
(Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h)
Telefax 0831 / 57 51 555
Compuserve 100106,3111
T-Online/Btx: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 7.11.96 - ** = noch nicht verfügbar am 7.11.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Spiel des Monats Dezember:

Destruction Derby 2

69,95*

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

- Bleifuss 2 59,95
- Command & Conquer Special 89,95
  Nur bei uns: Alarmstufe Rot incl. Game It! Lösungsheft
- Diablo* 69,95
- Jagged Alliance 2 69,95
- MAX* 79,95
- MDK* 79,95
- Mechwarrior: Mercenaries 79,95
- Privateer 2: The Darkening* 79,95
- Syndicate Wars 69,95
- Warwind* 59,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

- 1869 17.95
- 3D Ultra Pinball 29.95 P
- 7th Guest 19.95
- 11th Hour 29.95
- A-Train 19.95
- Albion 29.95
- Alone in the Dark 1 19.95
- Amerika 24.95
- Amored Fist 29.95
- Apache Longbow light 19.95
- B 17 19.95
- Battle Bugs 24.95
- Battle Isle 1+Data1&2 19.95
- Battle Isle 2+Data 29.95
- Betrayal at Krondor 19.95
- Bioforge 29.95
- Bitmap Brothers Compilaton 24.95
- Bundesliga Manager Pro 19.95
- Caesar 1 19.95
- Championship Manager 93 19.95
- Chaos Engine 24.95
- Christoph Kolumbus 19.95
- Creature Shock 19.95
- D 29.95
- Daedalous Encounter 22.95
- Der Clou Plus 29.95
- Der Patrizier 29.95
- Der Planer & Extra Data 19.95
- Der Reeder 19.95
- Dogz - der Pausenhund 24.95
- Dune 2 29.95
- Dungeon Master 2 29.95
- Earthsiege 1 19.95
- Eishockey Manager 19.95
- Elite Plus 24.95
- Endorfun 19.95 P
- Fade to Black 29.95
- FIFA Soccer Classic 29.95
- Formula 1 GP 29.95
- Frankenstein 29.95
- FX Fighter 19.95
- Goblins 1+2 19.95
- Gobblins 3 19.95
- Hand of Fate 29.95
- Hanse 29.95
- Harpoon Classic 17.95
- Indiana Jones 4 29.95
- Indy Desktop Adventures 22.95
- Jagged Alliance dt. 29.95
- Jurassic Park 19.95
- King's Quest 6 19.95
- King's Quest 7 29.95
- Kyrandia 3 19.95
- Lands of Lore 29.95
- Little Big Adventure 29.95
- Lost Eden 19.95
- Magic Carpet Plus 29.95
- Maniac Mansion 2 29.95
- Master of Magic 29.95
- Micro Machines 2 24.95 P
- Monkey Island 1 24.95
- Monkey Island 2 24.95
- Nascar Racing + Track Pack 19.95
- NBA Jam Tournament 29.95
- NHL Classic 9.95
- NHL 96 Classics 29.95
- Noctropolis 9.95
- North & South 12.95
- Outpost 1.5 19.95
- Oscar 14.95
- Pirates e. 22.95
- Pitfall Win95 29.95
- Pizza Connection 19.95
- Populous2/Powermonger 29.95
- Prince of Persia 1+2 24.95
- Privateer 29.95
- Psycho Pinball 24.95 P
- Railroad Tycoon 19.95
- Rebel Assault 29.95
- Red Baron e. 22.95
- Return to Zork 29.95
- Rise 2 29.95
- Sam & Max 29.95
- Shanghai Great Moments 24.95
- Sherman M4 12.95
- Shivers 19.95
- Silent Service 2 19.95
- Sim Ant* 19.95
- Sim City enhanced 19.95
- Sim Earth* 19.95
- Sim Farm* 19.95
- Sim Life Classics 29.95
- Simon the Sorcerer 1 19.95
- Simon the Sorcerer 2 29.95
- Space Hulk Classic 19.95 P
- Space Quest 1 22.95
- Space Quest 4 19.95
- Space Quest 6 19.95
- Star Crusader 9.95
- Steel Panthers 29.95
- Stonekeep 29.95
- Strike Commander 29.95
- Super Space Invaders 19.95
- Syndicate plus 29.95
- System Shock 29.95
- Teamchef 19.95
- Tennis Cup 2 19.95
- TFX 29.95
- The Quest* 19.95
- Theme Park 29.95
- Tilt 19.95
- Top Gun 19.95
- Tornado 19.95
- Track Attack 19.95
- Transarctica 19.95
- Transport Tycoon+World Ed. 24.95
- Ultima 1+2 Underworld 19.95
- US Navy Fighters 29.95
- Virtual Karts 29.95
- Virtual Tennis 14.95
- Vollgas 29.95
- Walls of Rome 19.95
- Whales Voyage 14.95
- Wing Commander 3 29.95
- Winter Supersports 14.95
- Wizardry 7 17.95
- Woodruff 19.95
- WWF Wrestlemania 29.95
- X-Wing + Mission 29.95

CD ROM

- 3D Ultra Pinball 2 69.95
- 3 Skulls of the Toltecs 69.95
- 4-4-2 Fußball 59.95
- Abuse 59.95
- Ace Ventura* 52.95
- AD&D Blood & Magic* 74.95
- Adventures of t. Smart Patrol* 74.95
- AH 64 Longbow 74.95
- AH 64 Data* 44.95
- Airline Simulator 59.95
- Air Warrior 2* 79.95
- Alien Incident* 49.95
- Alien Triology 64.95 P
- Amok Win95* 74.95
- American Dream 34.95
- Angel Devoid* 59.95
- Anvil of Dawn 67.95
- Area 51 Win95* 74.95
- Armored Fist 2* 79.95
- Assassin 2015 74.95
- ATF US 74.95
- ATF Data: Nato Fighters* 34.95
- Atripolis 2097* 69.95
- Aztec: Empire of Blood* a.A.
- Bad Mojo 69.95
- Baku Baku 49.95
- Baldies* 64.95
- Barbie Druckstudio 49.95 N
- Barbie Filmstudio 49.95 N
- Barbie Modedesigner 59.95 N
- Batman Forever Coin up 59.95
- Battle Cruiser 3000 AD* 59.95
- Battle Isle 3 64.95
- Bedlam* 74.95
- Betrayal in Antara* 79.95
- Birthright* 79.95
- Blam! Machinehead* 69.95
- Bleifuss 49.95
- Bleifuss 2* 59.95
- Blue Ice* 74.95
- Boong 44.95
- Bubble Bobble 59.95
- Bug* 52.95
- Bundesliga Manager 97 69.95

Preisaktion!

- **Alien Triology 64,95**
- **Baphomets Fluch 69,95**
- **Comm. & Conq. 69,95**
- **Cyberia 2 59,95**
- **Miss. Cyberstorm 69,95**
- **Pro Pinball-Web 29,95**
- **Virtua Fighter 59,95**
- **Wing Comm. 3 29,95**

- Burning Steel 4 39.95
- Caesar 2 49.95
- Capitalism 69.95
- Catz 24.95
- Chessmaster 5000 Win95 69.45
- Chewy 29.95
- Civil War General 74.95
- Civilisation 2000 69.95
- Civilisation 2000: Conflicts 34.95 N
- Clandestiny Win95* 69.95 N
- Clayfighter 2* 79.95
- Cluedo* 74.95
- Comanche 3.0* 69.95
- Commanche + Data 39.95
- Command & Conquer 69.95
- Command&Conqu. Data 24.95
- Command: 100 neue Levels 24.95
- C & C 1 + Data 89.95
- Command & Conquer 2 89.95
- Command Aces of t.Deep 49.95
- Conqueror 1086 AD 69.95
- Conquest of t. New World 79.95
- Creatures 64.95
- Crow: City of Angles* 79.95
- Crusader 2: No regret 64.95
- Cyber Gladiators 69.95 N
- Cyber Judas 74.95
- Cyberia 2 59.95
- Cyberspeed Win95 74.95
- Daggerfall* 69.95
- Das Amt 39.95
- Das schwarze Auge 1 24.95
- Das schwarze Auge 2 24.95
- Das schwarze Auge 3* 39.95
- Daytona USA* 74.95 N
- Deadline 34.95
- Deadlock 74.95
- Deadly Skies* 74.95
- Death Gate 69.95
- Death Rallye 49.95 N
- Deathdrome* 49.95 N
- Deathkeep AD&D 64.95
- Deathtrap Dungeon* a.A.
- Demonworld* 84.95 N
- Der Planer + Data 19.95
- Der Planer 2 69.95
- Der Produzent 69.95
- Descent 2 69.95
- Descent 2 Mission Builder* 37.95
- Destiny* 69.95 N
- Destruction Derby 2* 74.95
- Diablo 69.95 P
- Die Fugger 2 49.95 P
- Die gr. Schlacht: Ardennen 64.95
- Die gr. Schlacht: Gettysburg 64.95
- Die gr. Schlacht: Waterloo* 64.95
- Die Hard Triology* 69.95
- Die Pandora Akte* 74.95
- Die Siedler 29.95
- Die Siedler 2 64.95
- Die Siedler 2 Mission* 29.95 N
- Discworld 2* 74.95 P
- Down in the Dumps* 69.95
- Dragonheart* 64.95
- Dschungelbuch 3,5 44.95
- Dungeon Keeper* 69.95
- Earthsiege 2 79.95
- Earthworm Jim 2+1 64.95
- Earthworm Jim Win95 62.95
- Ecco the Dolphin 54.95
- Effenbergers Fußballman.* 69.95
- Elisabeth 1 64.95
- Euro Stars '96 64.95
- Evidence* 69.95 N

F1 GP 2

dt. 84,95 — e. 69,95

- Evocation 69.95
- F 1 Manager 96 69.95
- F1 Racing* 79.95
- F 22 Lightning II 79.95
- Fantasy General 64.95
- Fast Attack 59.95
- FIFA Soccer 96 49.95
- FIFA Soccer 97* 69.95
- Firefight 54.95
- Flottenmanöver Win95* 74.95
- Flugsim's siehe Sonderfeld
- Flying Corps* 79.95
- Formel 1* 74.95
- Fragile Allegiance 69.95
- FX Fighter Tubo* 64.95
- G-Nome* 69.95
- Gabriel Night 1 19.95
- Gabriel Night 2 dt. 64.95
- Games Cheats 27.95
- Gene Machine 69.95
- Gene Wars 74.95
- Golden Gate Killer 69.95
- Golf siehe Sonderfeld
- Grand Prix Manager 39.95 N
- Grand Prix Manager 2 74.95
- Grid Run* 59.95
- Guts 'n' Garters* 79.95
- Hardline 59.95
- Hardwar* 79.95 N
- Harpoon 2 Deluxe MM 69.95
- Hattrick Wins 64.95 N
- Heart of Darkness* a.A.
- Heroes o Might&Magic 49.95
- Hexagon Kartell* 64.95
- Hexen 49.95
- Hexen Mission Disk 29.95
- Hind 69.95 P
- Holiday Island 69.95 P
- Hugo 2 39.95
- Hugo 3 59.95
- Hugo 4* 59.95
- Hunter hunted* 79.95
- Hyperblade* 79.95
- I have no mouth but I must* 69.95
- Imperium Galactica* 74.95
- Interstate '76* 79.95
- Iron & Blood* 69.95
- Iron Man / XO* 59.95
- Jagged Alliance 2* 69.95 P
- Jeffighter 3* 69.95 N
- Jewels of the Oracle 79.95
- King's Quest 7 34.95
- King's Quest Collection 1-6 69.95
- Kingdom of Magic 69.95
- Klik & Play 39.95
- Krazy Ivan Win95* 74.95
- Lands of Lore 2* 84.95
- Leisure Suit Larry 7* 79.95
- Lighthouse 79.95
- Lion - Löwensimulation* 54.95
- Lode Runner online* 79.95
- Lord of the Realm 2* 79.95
- Lucas Arts Class. Adventure 39.95
- M1 A2 Abrams* 84.95
- Mad TV 2* 69.95
- MAG 69.95
- Magic the Gathering* 79.95
- Martini Racing 24.95
- Marty 2* 59.95
- Master of Orion 29.95
- Master of Orion 2* a.A.
- MAX* 79.95
- MDK* 79.95
- Mechwarrior 2 dt. 69.95
- Mech 2 Data Disc 39.95
- Mechwarrior 2 + Data 79.95
- Mechwarrior: Mercenaries 79.95
- Mega Race 2 54.95
- Metal Lords* 77.95
- Millenia* 59.95
- Mission Critical 69.95

Lösungshefte ab DM 14,95

- Mission Force Cyberstorm 74.95
- MK 3 Win95* 64.95
- Monopoly 54.95
- Monty Python's Ritter d. Kok. 64.95
- Moto X* 69.95
- Mummy 79.95
- Myst dt. 64.95
- Nascar Racing 2* 74.95
- NBA Jam Extreme* 72.95
- NBA Live 96 74.95
- NBA Live 97* 69.95
- Need for Speed Spec. Ed. 74.95
- Nemesis* 69.95 N
- Net Zone* 59.95 N
- Nihilist* 64.95
- Normality 74.95
- NFL Quaterback 97* 64.95
- NHL Hockey 96 74.95
- NHL Hockey 97* 69.95

Zusammen gekauft = gespart

- **C & C 1 + Data 89,95**
- **DSA 1+2+3 79,95**
- **Z+Director's Cut 79,95**
- **Alfa Twin Box + 8-Knopf Pad 57,95**

- NHL Open Ice* 69.95 N
- Night of the Monsters* 79.95
- Offensive* 79.95
- Offensiv Fußballmanager je 49.95
- Olympic Games 64.95
- Olympic Gold* 49.95
- Olympic Soccer 64.95
- Orionburger 64.95
- Othello 34.95
- Panic in the Parc* 74.95
- Panzer Dragoon* 69.95 N
- Panzer General 2 39.95
- PBA Bowling 49.95
- Petko* 64.95
- Perfect General 2 69.95
- Perfect General 2 Missions 44.95
- Phantasmagoria 77.95



- **Phantasmagoria 2* 74,95**
- Pinball 97* 52.95
- Pinball Dreams Deluxe 69.95
- Pinball Illusions 56.95
- Pinball Wizard 2000 59.95
- Pirateninsel* a.A.
- Pirates! Gold 34.95
- Pocahontas 79.95 N
- Pole Position 64.95
- Police Quest SWAT 69.95
- Power Play Hockey* 59.95
- Primal Rage 24.95
- Privateer 2: The Darkening* 79.95
- Pro Pinball:The Web 49.95
- Project Paradise* 64.95 N
- Puppen, Perlen & Pistolen 69.95
- Putty Squad* 69.95
- Quest for Glory Collection 64.95
- Rally Racing 97 74.95
- Rama* 79.95
- RAN Compilation 39.95 N
- Raven Project* 57.95
- Rayman 34.95
- Realms of Haunting* 74.95 N
- Rebel Assault 2 kD. 79.95
- Renegade 2* 54.95
- Return Fire 64.95
- Riddle of Master Lu 69.95
- Ripper 74.95
- Risiko Win95* 74.95
- Road Rash Win95 49.95
- Robotron X* 74.95
- Rückkehr nach Krondor* a.A.
- Safecracker* 69.95
- San Franc. PD Homicide* a.A.
- Sand Worriors 69.95
- Santa Fe Mysteries 64.95
- Schleichfahrt 69.95
- Scorched Planet 64.95
- SEGA Rallye* 69.95 N
- Sensible GO* 59.95
- Sensible World of Soccer 49.95
- Sensible W. of Soccer Update 24.95
- Shadoan* 79.95
- Shannara 69.95
- Shattered Steel 69.95
- Shellshock 69.95
- Sherlock Holmes 69.95
- Shine* 69.95 N
- Shock Wave Win95* 69.95
- Silent Hunter 64.95
- Silent Steel 49.95
- Sim City 2000 79.95
- Sim Park* 74.95
- Sim Weihnachtspaket* 64.95 N
- Simon 1+2 Special 49.95
- Sonic 49.95
- Soul Hunt* 59.95 N
- Soviet Strike* 79.95 N
- Space Hulk Win95 69.95
- Space Trader Win95* 59.95
- Spycraft 79.95
- Star Control 3* 79.95 P
- Star Gate 44.95
- Star General Win95* 69.95 N
- Star Gladiator* 84.95
- Star Trek siehe Sonderfeld
- Star Wars Collection 49.95
- S.T.O.R.M 64.95
- SU 27 64.95
- Super Bubsy Win95 74.95
- Super Motocross* 64.95
- Syndicate Wars 69.95
- Synergist* 69.95
- T-MEK* 69.95
- Terminator Sky Net 49.95
- Terror Trax* 34.95
- Terra Nova 69.95
- TFX 2000 Eurofighter+Data* 79.95
- TFX EF 2000 Data* 29.95
- TFX Super EF 2000 Win95* 84.95
- The Muppets inside 64.95
- Tie Fighter SVGA 69.95
- Timelapse* 69.95
- Tiny Troops* 64.95
- The Dig dt. 69.95
- The Mutation of J.B.* 64.95
- The Simpsons* 59.95
- Think-X* 37.95
- Time Commando 69.95
- Tomb Raider* 69.95
- Toonstruck* 69.95
- Total Control 42.95
- Total Distortion* 69.95
- Total Mania* 64.95 N
- Toystory* 84.95
- Trophy Bass Fishing 2 Win95 69.95 N
- Tunnel B1* 79.95 N
- Twisted Metal Win95* 59.95
- Ultimat Mix* 64.95
- Ultra Pinball 2* a.A.
- Urban Runner 59.95
- US Navy Fighter 97 Win95* 79.95 N
- Viking Conquest* 59.95
- Virtua Fighter 59.95
- Virtual Oktoberfest 39.95
- War College (UMS3) 59.95
- Warcraft 1 24.95
- Warcraft 2 69.95
- More War: 100 neue Levels 24.95
- Warcraft 2 Data 24.95
- Warcraft 2 Exclusive (+Data)* 79.95
- Warhammer 49.95
- Warhammer Dark Crusader 59.95
- Warhawk Win95* 59.95
- Werewolf vs. Comanche 69.95
- Williams Arcade Greatest* 49.95
- Wing Commander 4 54.95 P
- Wipeout 97* 74.95
- Wizardry Gold* 69.95 N
- World Cup Compilation 59.95
- Worms incl. Data 69.95
- Worms Data: Reinforcem. 29.95
- WWF in your House* 64.95
- X-Men* 69.95
- Yahtzee 37.95
- Z 64.95
- Z Director's Cut 19.95
- Z + Z Director's Cut Bundle 79.95
- Zombieville* 74.95
- Zone Raiders* 64.95
- ZPG* 67.95
- Zork: Nemesis 74.95

Star Trek

- Star Trek 25th anniversary 24.95
- Star Trek 2 24.95
- Star Trek JR enhanced 79.95
- Deep Space 9 69.95
- Klingon 69.95
- Next Gen. Final Unity dt. 39.95

Golf

- Actua Golf 79.95
- PGA Tour Golf 96 74.95
- PGA Tour Scenery je 29.95
- PGA Tour 486 Classic 29.95
- Links LS 84.95
- Links 386 + 2 Plätze 69.95
- Platz Castle Pines 49.95
- Platz Cog Hill 49.95
- Platz Devil's Island 49.95
- Platz Mauna Kea 49.95
- Platz Pelican Hill 49.95
- Platz Pinehurst 2 49.95
- Platz Prairie Dune 49.95
- Platz Riviera 49.95
- Platz Troon North 49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

- Airbus 2 (Win95)* 69.95
- Flight unlimited Win95 69.95 N
- Flugsimulator 6.0 e. 94.95
- Flugsimulator 5.1 e 79.95
- Flugsimulator 5.1 dt 89.95
- FS FX upgrade 79.95
- FS Designer Win* 69.95
- FS Flight Adventures 1 59.95
- FS Flight Shop 79.95
- Final Approach 39.95
- Moving Map 2.0 69.95
- Navigator 6.0 44.95
- RENO 4 (500 Scen.) 24.95
- Rescue Air 911 69.95 N
- Schiratti Commander 59.95
- Scenery & Object Design. 79.95
- Aircraft Collections je 49.95
  (Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)

Szenerien:

- Europe 1 54.95
- Europe 2 59.95
- Mitte, nördl. Mittelgeb. 44.95
- Nord-/Ostsee, HH 44.95
- Rheinland, Ruhrgebiet 44.95
- Frankfurt, Hessen 44.95
- Berlin, Mitteldeutschl. 44.95
- Süddeutschland 44.95
- Südwestdeutschland 44.95
- Multimedia München 2 49.95
- 4 x Österreich je 44.95
- Kanariische Inseln 59.95
- Karibische Inseln* 44.95
- Madrid 44.95
- Hong Kong 44.95
- Japan+Karibik+Hawaii 69.95

Sammelausgaben

- ACES Collector's Edit. 79.95
  Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers
- funsoft Strategie Edition 49.95
  Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux
- funsoft Simulations Edition 49.95
  Air Havoc, Flight unlimited, Aegis
- Game Box 50 Spiele 39.95
  Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
- Gold Games - 15 CDs 39.95
  40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.
- Lucas Arts Air Combat 39.95
  Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
- Made in Germany 24.95 P
  Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2
- Megapack 5 74.95
  Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance
- Megapack 6 79.95
  Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3 Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball
- Power Pack 4 79.95
  Fifa Soccer 96, Wipeout, Magic Carpet 2
- Westwood Compilat. 69.95
  Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Multimedia

- Auf dem Nil nach Ägypten 64,95
  Entdecke das Land der Pharaonen
- **D Info 3.0 29,95**
  neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95
- Die Reise des Thomas Blauer Adler 59,95
  Die Geschichte eines Häuptlingssohnes, der im vorigen Jahrhundert von den Prärien seines Heimatstamme, in die weit entfernte Schule der Weißen geht. 16 Jahre mit Zeitungsausschnitten, Photos und dem Tagebuch.
- Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs 39.95
  u.A. Wordstar f. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphic, Winclean uninstaller
- Hawking: kurze Gesch. d. Zeit 79.95
  Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen
- Lexikon des intern. Films 119.95
  Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos
- Ultra Pack 2 79.95
  Chronik d. 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1
- Voodoo Lounge 49.95
  Die Stones in Multimedia

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns

- 8 MB 69,95 P
- 16 MB 159,95 P

günstige Tagespreise erfragen!

Joysticks

- **Notebook Joystick Karte** 149,95 N
- PCMCIA II Karte für 2 Joysticks
- **Alfa** Dread Joypad 29.95
  8 Feuerknöpfe, davon 2 Turbo
- **Alfa** Twin Box 29.95
  Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks

CH Products

- Flightstick 59.95
- Flightstick Pro 99.95
- F 16 Flight Stick 74.95
- F 16 Combat Stick 129.95
- F 16 Fighter Stick* 189.95
- Virtual Pilot 119.95
- Virtual Pilot Pro 169.95
- Throttle 129.95
- Throttle Pro 169.95
- Pedals+Nascar Rac. light 99.95
- Pedals Pro 169.95

Gravis

- Gamepad 29.95
- Gamepad Pro 49.95
- Analog 34.95
- Analog Pro 44.95
- Blackhawk 49.95
- Thunderbird 79.95
- Firebird 2 129.95
- Grip + 2 Game Pads 149.95

Logitech

- Thunderpad 29.95
- WingMan light 44.95
- WingMan extreme 79.95
- Warrior 119.95

Microsoft

- Sidewinder Gamepad 69.95 N
- Sidewinder Pro 84.95
- Sidewinder Pro+Fury 109.95

Thrustmaster

- TM Formula T1 Lenkrad 159.95
- TM Formula T2 Lenkrad 219.95

Soundkarten

- Ultrasound ACE 169.95
- Ultras. Plug&Play 229.95
- SB 16 VE IDE Plug& 159.95
- SB 32 Plug&Play 219.95
- Yam. Wavetable Upgrade 199.95

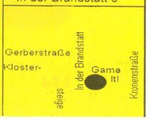
LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Marktgäßle 8



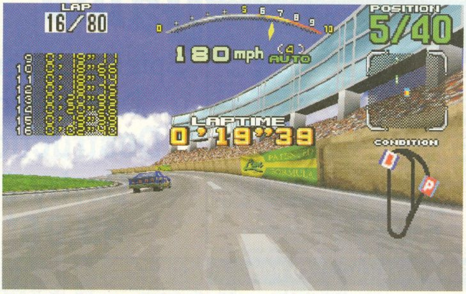
Kempten:
In der Brandstatt 6



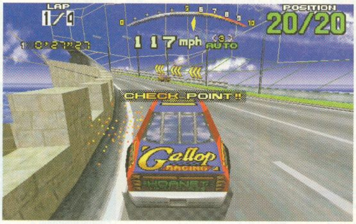
Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

DAYTONA USA

Die Konvertierungswelle rollt. Da sich das Saturn weltweit nur schleppend verkauft, müssen Segas teuer entwickelte Eigenproduktionen auf die attraktivere PC-Plattform umgesetzt werden.



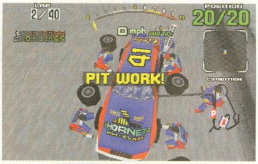
Daytona USA kann zwar mit Rennstrecken in Super-VGA aufwarten, ganze Streckenabschnitte werden aber erst sehr spät eingeblendet.



Mit abgeschalteten Details wird Daytona USA zwar deutlich schneller, verliert aber dramatisch an Atmosphäre.

Seinerzeit gehörte »Daytona USA« zu den ersten Titeln, die für Segas Saturn-Konsole erschienen. Zusammen mit dem PlayStation-Konkurrenten »Ridge Racer« beeinflußte er auch das Gros der PC-Rennspiele. Prominentester Klon war »Bleifuss«, der im zweiten Anlauf selbst neue Maßstäbe setzte. Exklusiv für Pentiums und Windows 95 präsentiert Sega die offizielle PC-Umsetzung des Klassikers. Wie beim Original erwarten Sie fünf Stockcars, die sich in Beschleunigung, Bodenhaftung und Endgeschwindigkeit unterscheiden. Zusätzlich läßt sich jeder Wagen mit Automatik oder Handschaltung ausstatten. Drei Strecken bieten sich Ihnen zum Rennen an, die jeweils auch spiegelverkehrt verfügbar sind. Kurs Eins verläuft weitgehend im Kreis und kann größtenteils mit Vollgas absolviert werden. Die zweite Strecke ist erheblich kurvenreicher und weist auch mehr Höhenunterschiede auf. Parcour Nummer drei schließlich ist nicht nur mit Abstand am längsten, sondern mit engen Kurven auch am anspruchvollsten. Während des Rennens dürfen Sie jederzeit den Blickwinkel zwischen Cockpit und drei Außenansichten umschalten. Das lohnt sich vor allem, wenn Sie zuvor schon einmal eine Kollision mit einem Gegner oder der Bande hatten. Der Wagen verbeult dann ständig mehr, was auch das Fahrverhalten negativ beeinflußt.

Dabei stehen zwei verschiedene Varianten zur Auswahl. Im PC-Modus macht Ihnen lediglich die Konkurrenz den Sieg streitig. Entscheiden Sie sich für das Arcade-Rennen, müssen Sie zusätzlich in bestimmten Abständen aufgestellte Tore innerhalb eines Zeitlimits durchqueren. Beide Spielarten warten dazu mit dem Time-Trial-Modus auf, wo die Zeit der einzige Gegner ist. Dazu läßt sich die Zahl der Runden je nach Kurs zwischen vier und 20 variieren, zudem kann die Gegnerintelligenz fünffach gestaffelt werden. **(mic)**



Bei Boxenstopps werden automatisch Reifen gewechselt und Reparaturen vorgenommen.

MICHAEL SCHNELLE ★★

Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben. Mit dieser Binsenweisheit muß sich Sega abfinden, wenn es um Daytona USA geht. Was seinerzeit auf dem Saturn noch das Maß aller Dinge war, kann heute am PC keinen mehr so recht begeistern. Die Grafik ist selbst auf einem Pentium/133 nicht besonders schnell, was schwer verständlich ist, werden doch ganze Streckenabschnitte, genau wie auf der Konsole, erst sehr spät eingeblendet. Außerdem reagiert die Steuerung träge, obwohl sich vom Weg abgekommene Wagen relativ gut wieder abfangen lassen. Daneben verhalten sich die Gegner schön realistisch und fahren nicht im Pulk, sondern verteilen sich im Laufe der Zeit über die Strecke. Düster sieht es dann wieder bei der Ausstattung aus. Die drei Strecken bieten auf die Dauer kaum Abwechslung, und eine Meisterschaft samt Mehrspielermodus gehört heute nun mal zur Grundausstattung jedes Rennspiels. Somit ist Daytona USA allenfalls etwas für Sammler mit ausreichender Hardware, die Bleifuss 2 schon in- und auswendig kennen.

DAYTONA USA

Hersteller:	Sega	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★

Der reine Wahnsinn!

10 Top-Titel zum Preis von Einem



Eurofighter 2000
Für viele die beste Flugsimulation überhaupt!

Das Rätsel des Meister Lu
Grafikadventure-Hit des Jahres

CivNet
Multiplayer-Version des Megasellers Civilization

Links 386 CD
CD-ROM-Version der über Jahre hinweg realistischsten Golfsimulation

Mephisto Genius Pro
Windows-Version des berühmten Schachprogramms „Chess Genius 2"

Formula One Grand Prix
Top-realistische Formel 1-Simulation

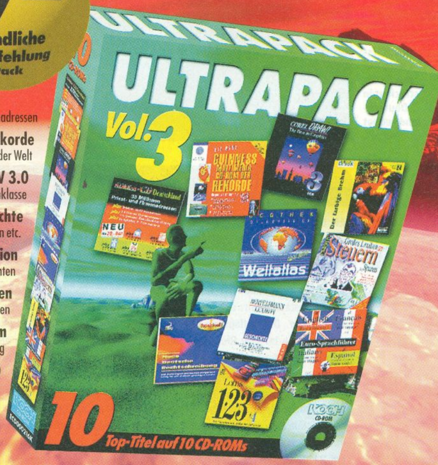
Hattrick!
Fußballbundesliga-Management vom Feinsten

Transport Tycoon Deluxe
Ein Aufbau-Strategiespiel mit Suchtgefahr!

Arcade America
Das abgefahrenste Jump'n Run-Spiel des Jahres

Deutsche Versionen!*
*ausgen. Links 386 CD

DM 99,95
unverbindliche Preisempfehlung pro Pack



Adress CD Deutschland
Telefon-CD mit ca. 35 Mio. Privat- und Firmenadressen

Guiness CD-ROM der Rekorde
Hochwertige Multimedia-Umsetzung eines der bekanntesten und meistverkauften Bücher der Welt

Corel DRAW 3.0
Grafik- und Zeichenprogramm der absoluten Spitzenklasse

Bertelsmann Lexikon der Geschichte
Bekanntes Standardwerk mit zahlreichen Fotos, Videos, Tondokumenten etc.

Geothek Weltatlas 2.0 Grundversion
Erweiterte Windows-Version des meistverkauften deutschsprachigen CD-ROM-Weltatlanten

Großes Lexikon Steuern Sparen
1001 legale Tips zum Steuern Sparen

Der farbige Brehm
Der Tierbuch-Klassiker jetzt als multimediale Umsetzung

Euro-Sprachführer (E/F/I/SP)
Zum schnellen Lernen und Festigen von wichtigen Vokabeln und Phrasen für Reise und Urlaub

Lotus 123
Die weltbekannte Tabellenkalkulation aus dem Hause Lotus

Überall im guten Fachhandel!

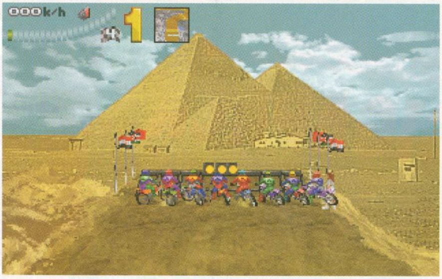
Im Vertrieb von KOCH MEDIA

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

Rennspiel für Fortgeschrittene

INTERNATIONAL MOTO X

Zu dieser Jahreszeit haben die meisten Motorradfahrer ihre Maschine eingemottet in der Garage geparkt. Da kommt eine neue 3D-Off-road-Simulation für den PC gerade recht.



Start frei in Ägypten.

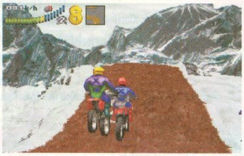
Bei »International Moto X« müssen Sie sich auf diversen Off-road-Strecken in aller Herren Länder behaupten. Auf vier Kontinenten warten je acht Rennereignisse auf ambitionierte Biker. Um sich mit der Steuerung (von Tastatur über Pad zum Joystick alles möglich) vertraut machen zu können, ist es ratsam die beiden Trainingsmöglichkeiten zu nutzen. Entweder absolvieren Sie ein Zeitfahren, bei dem Sie mutterseelenallein Ihre Bahnen ziehen und versuchen den Rundenrekord zu brechen; oder Sie machen ein Trainingsrennen gegen sieben Konkurrenten, wobei die Rennstrecke ausgesucht werden darf. Wenn man sich in den Wettkampf wagt, startet man immer in der 125er Gruppe und muß alle Rennen bei den 125ern gewonnen haben, ehe man eine Kubikzentimeterklasse höhersteigen kann. Bevor Sie auf die Piste gehen, sollten Sie Ihrem Hobel noch ein paar Extras gönnen. Das hängt natürlich von den Finanzen ab, wobei das Startkapital durch zahlreiche Siege nach und nach erweitert werden kann. In der Werkstatt gibt es Aufrüst- und Reparatursätze für Reifen, Stoßdämpfer und Motoren. Außerdem stehen Drei-, Vier- und Fünfganggetriebe zur Wahl. Neben der Nationalität des Fahrers dürfen Sie sein Outfit und die Tanklackierung nach Ihrem Geschmack festlegen. Wer keinen Regen oder Schnee mag, kann die Wettereinflüsse abschalten. Abhängig vom Kontinent stehen verschiedene Ligen zur Verfügung, in denen unterschiedlich viele Rennen gefahren werden müssen. Ist der Start freigegeben, schauen Sie wahrscheinlich erstmal in die Auspuffrohre Ihrer Gegner. Sie sollten sich bemühen, den Abstand zu ihnen nicht allzu groß werden zu lassen, da Aufholen extrem schwierig ist. Ihren eigenen Fahrer sehen Sie von hinten. Mangels Cockpit wird oben links eingeblendet, wie schnell Sie unterwegs sind. Außerdem stehen dort die gefahrene Zeit, Gangposition sowie noch zu absolvierende Runden. So erfahren Sie sehr bald, welch harter Sport Motocross ist. Greenhorns werden die Automatik aktivieren, alte Hasen dürften hingegen die manuelle Schaltung bevorzugen. Außer riskanten Sprüngen, Wheelies (Fahren nur auf dem Hinterrad) und Um-die-Kurve-schliddern, ist auch das Abdrängen der Gegner angesagt.



Als undankbarer Vierter im Ziel. Hier sind die Details heruntergeschalten.



Realitätsnah: Auf den Rennstrecken in Deutschland regnet es oft.



In der Schweiz, da schneit's schon mal.

Spiele-Test

MONIKA STOSCHEK ★★

Als Biker habe ich mich natürlich auf eine Bereicherung des ohnehin schmalen Spektrums im Genre gefreut. Doch ein wenig enttäuscht wurde ich schon. Die eher durchschnittliche Optik kam dabei weniger zum Tragen, als die Ruckelei, welche das Steuern zur Qual macht. Das Steuerungsmenü ist zudem gnadenlos mies. Außerdem verläuft der Rennstart unfair: egal wie ich ackere – ich bleibe trotzdem erstmal hinten. Die Hilfspfeile zeigen bei der Rückkehr auf die Piste gelegentlich falsche Richtungen an, nachdem es den Fahrer aus der Bahn katapultiert hat. Etwas opulenter hätten die Aufrüstmöglichkeiten sein dürfen, gleiches gilt für die eingeblendete Streckenkarte. Die lobenswerterweise beigefügten Editoren sind zu meinem großen Ärger alles andere als komfortabel. Die Bedienung ist zu zippelig. Daß Speichern während der Arbeit nicht möglich ist, kommt einer Frechheit nahe. So etwas wie Spielspaß kommt bestenfalls mit einiger Übung am P133 auf; wer keinen hat, sollte sich lieber zweimal Überlegen, ob er ins Gelände fahren will.



Ohne Moos nichts los: Gegen Bares lassen Sie in der Werkstatt aufrüsten und reparieren.



So sieht der Landschafts-editor aus.

Ganz gewitzte nehmen eine Abkürzung, sparen Zeit und überholen so ihre Mitstreiter. Wer sich jedoch dabei erwischen läßt, darf zeitweilig nur mit gedrosseltem Tempo fahren oder muß das vorige Stück Weg nochmals absolvieren. Wer vom Kurs abkommt und sich im Gelände verirrt, kann versuchen, sich an der eingeblendeten Minikarte zu orientieren. Auf dieser ist allerdings immer nur ein kleiner Streckenabschnitt zu sehen. Nach besonders kapitalen Stürzen wird der Fahrer automatisch wieder auf der Bahn postiert. Für Siege gibt es Kohle, Pokale und Punkte, und nur Gewinner entkommen der Schnapsglasklasse. Dann haben sie die Chance, irgendwann in der 500er Klasse mitzufahren und die fettesten Preisgelder abzusahnen. Hierzu ist es nötig, bei einem Ligadurchlauf in allen Rennen Erster zu werden.

Die Editoren

International Moto X enthält mehrere Editoren. Mit Hilfe des Landschaftseditors lassen sich die Plateaus, Hügel, Berge oder Wasserflächen erstellen. Zudem bestimmen Sie, durch Modifizierung der Texturen, wie rauh die Landschaft sein soll. Wenn Ihnen die vorgefertigten Strecken nicht ausreichen, können Sie eigene entwerfen. Speichern dürfen Sie Ihr Werk allerdings nur, wenn Sie Ihre Arbeit ordungsgemäß erledigt und einen vorschriftsmäßigen Kurs geschaffen haben. Halbfertige Entwürfe können nicht gesichert werden. Der Wettkampfeditor eröffnet die Möglichkeit, neue Wettkampfserien zu kreieren. Dabei dürfen sowohl selbstgebastelte Strecken verwendet werden als auch welche aus dem Spiel. **(ms)**

INTERNATIONAL MOTO X

Hersteller:	Warner Interactive	**Hardware:**	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	**Sprache:**	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (über Nullmodem)		

Präsentation: Durchschnitt	**Spieltiefe:** Schlechtt	**Multiplayer:** Durchschnitt
Ausstattung: Durchschnitt	**Komfort:** Schlechtt	**Übersetzung:** nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ **JÖRG:** ★★ **MICHAEL:** ★★★ **ROLAND:** ★★

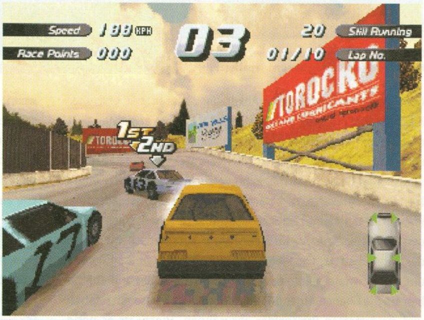
MONIKA STOSCHEK: ★★

Rennspiel für Fortgeschrittene

DESTRUCTION DERBY 2

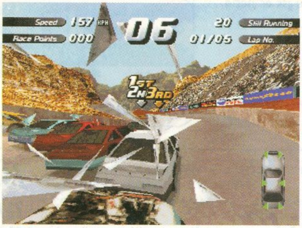
Finden Sie normale Autorennen zu langweilig? Dann sind Sie bei »Destruction Derby« genau richtig aufgehoben. Auch in Teil 2 kommen Demolatoren voll auf ihre Kosten.

Traditionell spaltet sich das Lager der Rennspielefans in zwei Fraktionen. Der einen geht Realismus über alles. Feintuning an den Wagen und eine akribisch austarierte Steuerung läßt sie die Wonnen des Rennsports erleben. Dem weitaus größten Teil sind diese höheren Weihen völlig egal, er will unbeschwert ein bißchen über die Piste düsen. Dabei sind spektakuläre Unfälle schon immer das Salz in der Suppe gewesen. Mit »Destruction Derby« hat Psygnosis eine noch härtere Gangart eingelegt und die Crashes in den Mittelpunkt ihres Rennspiels gestellt. »Destruction Derby 2« setzt die Tradition des Vorgängers fort.



Im Gegensatz zum Vorgänger sind die Strecken nun breiter und lassen mehr Raum zum Überholen.

Wie schon vor einem Jahr, stehen drei verschiedene Stockcars bereit, die sich unterschiedlich gut handhaben lassen. Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und vor allem die Straßenhaftung stellen unterschiedliche Anforderungen an den Fahrer. Mit einem dieser Vehikel wagt er sich im »Wreckin' Race« auf zunächst vier Pisten, um gegen die 19-köpfige Konkurrenz anzutreten. Nicht nur eine gute Plazierung sorgt für Punkte, sondern auch möglichst effektive Rempler. Schafft man es, einen Kontrahenten um 90, 180 oder gar 360 Grad schleudern zu lassen, füllt sich entsprechend das Punktekonto. Sind Sie nach vier Rennen auf Platz 1 der Rangliste, geht es in die nächste von drei weiteren Ligen. Dabei erweitert sich das Streckenangebot jedesmal um einen Kurs, was in der Summe sieben ausmacht. Den Höhepunkt in jeder Liga markiert die Arena. In diesem Rund rasen alle 20 Wagen aufeinander zu und versuchen sich gegenseitig auszuschalten. Weniger militant veranlagte Geister retten sich in das normale Stockcar-Rennen, wo sie auf den gleichen Strecken, mit Ausnahme der Arena, antreten. Auf den meisten Kursen können Sie Schäden an der Karosserie in der Box



Crashes wie dieser sind seltener als in Teil 1.



Die finale Arena wartet mit einer besonderen Gemeinheit auf: Ein Sturz in die Fallgrube bedeutet das vorzeitige Aus.

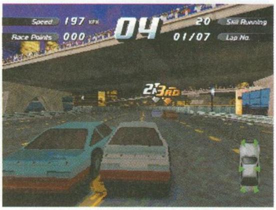
MICHAEL SCHNELLE ★★★★

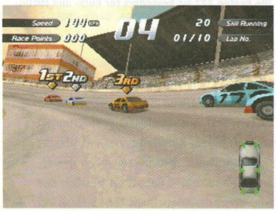
Bei Destruction Derby 2 waren die Entwickler konsequent bemüht, die Schwächen des Vorgängers auszumerzen. Das unübersichtliche Streckendesign mit schlecht einsehbaren Kreuzungen ist einer eleganten Streckenführung gewichen, die Unfälle vorhersehbar macht. Was den reinen Stockcar-Raser erfreut, sorgt beim Blechschadenfreund für Verdruß, denn die Massenkarambolagen des Vorgängers gehören somit weitgehend der Vergangenheit. an. Dafür entschädigen die Sprungschanzen und Abzweigungen. Glanzlichter sind die Arenen. Vor allem die gemeingefährliche Grube stellt eine echte Herausforderung dar. Mit ein wenig Übung lassen sich so Konkurrenten geschickt ins Jenseits befördern. Leider wird in der Arena nur noch um Punkte und nicht mehr um überlebte Zeit gefahren, einem der spaßigsten Modi von Teil 1. Daneben wurde die Grafik zwar verbessert, erreicht aber dennoch nicht den aktuellen Stand der Zeit. Zudem kommt sie selbst in der niedrigen Auflösung auf einem Pentium/133 manchmal ins Rucken, der Hi-Res-Modus wird erst ab einem Pentium/166 genießbar schnell. Trotzdem ist Destruction Derby immer noch die launige und unkomplizierte Raserei, die mir schon vor einem Jahr Spaß gemacht hat. Wer gerne mal das Blech fliegen läßt, fährt hier genau richtig.

beheben lassen. Dabei stehen insgesamt fünf Sekunden zur Verfügung, um über heftiges Betätigen der »Eingabe«-Taste die Reparaturen möglichst schnell auszuführen. Ganz allein ist man im Time-Trial-Modus unterwegs, der lediglich die eigene Bestzeit als Gegner anbieten kann. Knochenhart geht es im namensgebenden »Destruction Derby« zu. Hier fahren Sie ausschließlich in den vier verfügbaren Arenen um Punkte.

Gegenüber dem Vorgänger wurden vor allem die Kurse völlig neu gestaltet. Waren in Teil 1 enge, unübersichtliche Abschnitte vorhanden, so sind die Straßen nun mehr als doppelt so breit. Außerdem finden sich Steilkurven und Sprungrampen, mit deren Hilfe Sie sich fliegend an die Spitze des Feldes setzen. Daneben muß man sich mit Gefälle und Steigungen abplagen; einige Strecken verfügen über Abzweigungen. Die Arenen sind kegelförmig aufgebaut, wobei Löcher in der Mitte zur Todesfalle werden können. Und wer aus Versehen in die Grube der dritten Arena rutscht, hat automatisch verloren.

Neben diesen spielerischen Verbesserungen wurde auch die Grafik komplett überarbeitet. So erscheinen mehr Details und außerdem wirken die Zuschauer, Rauch- und Staubwolken der Wagen erheblich realistischer als zuvor. Daneben lockern Feuerfunken und umherfliegende Motorhauben das Geschehen auf. Die Endversion von Destruction Derby 2 wird laut Herstellerangabe einen Mehrspielermodus aufweisen, in dem bis zu zehn menschliche Spieler gegeneinander antreten dürfen. Unser Testmuster verfügte noch nicht über diese Option, weshalb auf eine Bewertung verzichtet wurde. **(mic)**





Zwei Perspektiven stehen zur Auswahl.

DESTRUCTION DERBY 2

Hersteller:	Psygnosis	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zehn (Netzwerk)		

Präsentation: Durchschnitt	Spieltiefe: Durchschnitt	Multiplayer: geplant
Ausstattung: Gut	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ **JÖRG:** ★★★ **MONIKA:** ★★★ **ROLAND:** ★★★★

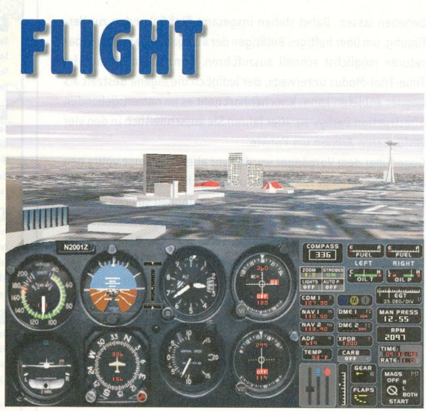
MICHAEL SCHNELLE: ★★★★

Flugsimulator für Fortgeschrittene und Profis

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

FOR WINDOWS 95

PC-Piloten und alle, die gerne abheben, aufgepaßt: Der »Flight Simulator«, seines Zeichens dienstältester Flugsimulator, wurde frisch restauriert und lädt unter Windows 95 zum Probeflug ein.



Das Panorama von Las Vegas darf nun auch in einer Auflösung von 1280 mal 1024 Pixeln mit 256 Farben genossen werden.

Der von Bruce Artwick für den Apple II entwickelte »Flight Simulator« ist seit seinem Erscheinen 1979 der Inbegriff der komplexen Flugsimulation überhaupt. Seit 1982 vertreibt Microsoft die PC-Version und bietet nun die überarbeitete sechste Fassung des Bestsellers exklusiv für Windows 95 an.

Wie gewohnt steht die zivile Luftfahrt im Mittelpunkt. Sie haben die Wahl zwischen sechs Fliegern, wobei neben der Cessna Skylane RG, dem Learjet 35 A, dem Doppeldecker Sopwith Camel und dem Segler Schweitzer 2-32 nun auch die Boeing 737-400 und die kunstflugtaugliche Extra 300S zum Abflug bereit stehen. Jeder Typ verfügt über ein charakteristisches Cockpit samt Instrumenten, deren Funktion ein jederzeit aufrufbares Online-Handbuch verrät. Daneben finden Sie dort ein paar Videos, in denen die Pilotin Patty Wagstaff ihr Wissen zum besten gibt. Kernpunkt vom Flight Simulator sind die Flüge von einem Flughafen zum anderen. Dabei sind diesmal die Szeneriedisketten von New York, Paris und Las Vegas auf der CD enthalten. Zusätzlich wurden viele Städte wie Berlin, Tokio, Moskau oder gar die Oster Inseln mit ins Programm aufgenommen und Boston, Los Angeles und San Francisco mit mehr 3D-Details versehen.



Die Boeing 737 ist besonders für Kurz- und Mittelstreckenflüge geeignet. (SVGA, 640 x 480)

Die Auflösung der SVGA-Landschaften kann bis zur Schmerzgrenze Ihrer Grafikkarte hochgefahren werden, lediglich die Zahl der Farben bleibt auf 256 beschränkt. Abgerundet wird alles von ein paar neuen Sonderaufgaben und einer auf sechs Lektionen gestrafften Flugschule mit Sprachausgabe. Alte Szenerien können in die neue Version eingebunden werden, Instrumenten-Panels lassen sich aus Kompatibilitätsgründen jedoch nicht übernehmen. An einem Konverter, der mit »Flight Shop« erstellte Flugzeuge importiert, wird derzeit noch gewerkelt. Leider gibt es in Deutschland keinen Rabatt für Besitzer des Vorgängers, lediglich eine Upgrade-Möglichkeit für 25 Mark auf die deutsche Fassung wird angeboten. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Licht und Schatten liegen beim Flight Simulator for Windows 95 eng beieinander. Auf der einen Seite bekommt der Hobbypilot ein wirklich rundes Paket geboten, das ihn auch ohne neu zu kaufende Szenarien ein Weile beschäftigt. Jedoch kann die Grafik heute nicht mehr überzeugen. Vor allem in dicht besiedelten Gebieten flackern zahllose Pixel der Landschaftstexturen um die Wette. Abhilfe schafft lediglich das Hochschalten der Auflösung auf mehr als 640 mal 480 Pixel, was zumindest einen Pentium/133 für halbwegs flüssiges Fliegen voraussetzt. Daneben ist die Online-Hilfe zwar recht umfassend ausgefallen, bietet aber dem Anfänger, wie auch das ultraknappe gedruckte Handbuch, zu wenig Einstiegspunkte. Besitzer des Vorgängers, welche die oben erwähnten Szenerien bereits besitzen, sollten sich zudem zweimal überlegen, ob sie für die neuen Flughäfen und zwei zusätzliche Flieger den vollen Kaufpreis erneut berappen wollen. Alle anderen hingegen kommen um den neuen Flight Simulator schon alleine mangels ernsthafter Konkurrenz nicht herum.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR FOR WINDOWS 95

Hersteller:	Microsoft	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	geplant
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ ROLAND: ★★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★★

Spiele-Test


„DIE AUSSERGEWÖHNLICHSTE ADVENTURE-NEUERSCHEINUNG DES JAHRES."
PC GAMES 1/97
DOWN IN THE DUMPS
OUT NOW!
FÜR PC CD-ROM
„EBENSO EINZIGARTIG WIE SEHENSWERT: DIE SENSATIONELL GUT GERENDERTEN KULISSEN UND ANIMATIONEN – SCHIER UNGLAUBLICH, WAS DIE GRAFIKER AUS 3D STUDIO HERAUSGEHOLT HABEN."
„DIE ERSTKLASSIGE DEUTSCHE VERSION ÜBERZEUGT NICHT ZULETZT DURCH EIN STARKES AUFGEBOT AN PROFESSIONELLEN SPRECHERN."
PC GAMES 1/97
EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
KOMPLETT IN DEUTSCH
VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
GRANDIOSES GAMEPLAY
60 GEGENSTÄNDE
500 RÄUME
150 RÄTSEL
ÜBER 2400 EXTRA-STINKIGE GAGS
PHILIPS
© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com
STUDIOS

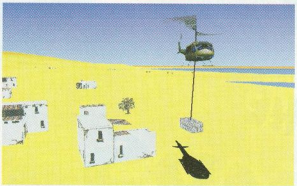
DAS HEXAGON-KARTELL

Man nehme einen programmierenden Physikstudenten, einen Hubschrauberpiloten der Bundeswehr und ein auf Wirtschaftssimulationen spezialisiertes Softwarehaus. Heraus kommt der erste Hubschraubersimulator »Made in Germany«.



Die Grafik wirkt auf den Bildern besser, als sie wirklich ist. Selbst schnelle Pentiums bringt das Hexagon-Kartell zum Rucken. (SVGA, 640 x 480)

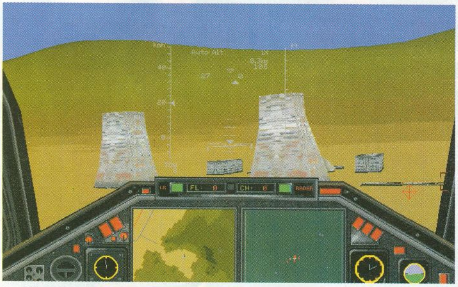
Um die Welt im Jahre 2004 ist es schlecht bestellt. Das organisierte Verbrechen hat vollends die Oberhand gewonnen. Vor allem das rund um den Globus operierende »Hexagon-Kartell« macht den Ordnungshütern zu schaffen. Schließlich bleibt den Regierungen nichts anderes mehr übrig, als eine neue Spezialeinheit zu gründen. Die United Navy hat es sich zum Ziel gesetzt, den finsteren Buben mit militärischen Mitteln beizukommen. Sie sind Mitglied dieser Elitetruppe, die auf einem Hubschrauberträger stationiert ist. Da das Leben als Bodenpersonal keine gute Simulation abgeben würde, werden Sie von Ascaron kurzerhand zum Ex-Hubschrauberpiloten der U.S. Armee gemacht, der für den selbstlosen Dienst gegen die Hexagon-Mafia reaktiviert wurde. Zu Beginn sind Sie vor Südamerika stationiert. Von dort aus werden Einsätze gegen den örtlichen Drogenbaron Juan Margarita geflogen, der natürlich auch Mitglied des Kartells ist. Zunächst müssen Sie sich jedoch an die Steuerung gewöhnen. Deshalb wird man im ersten Auftrag Gegner vergeblich suchen, lediglich ein paar harmlose Fischkutter sind zu identifizieren. Doch schon in Mission 2 ist Schluß mit der Gemütlichkeit. Ein im Intro abgestürzter Pilot muß tief im Feindesland gesucht und gerettet werden. Bevor man sich auf die Suche nach dem verschollenen Kameraden macht, sollten Sie zuvor das passende Fluggefährt wählen. Dabei besteht die Auswahl zwischen neun unterschiedlichen Helikoptern. Der



Lastentransporte erledigt man am besten aus der Außenperspektive. (SVGA, 640 x 480)

Apache AH-64, die Super Cobra und der Hind sind als reine Frontkämpfer aus zahlreichen Konkurrenzprogrammen jedem Fan vertraut. Dagegen erfreuen sich die Transporter Sea King und Blackhawk schon einer geringeren Popularität unter Simulationsfreunden. Bell 222, UH-1, sowie MDD 500 schließlich dürften den wenigsten bekannt sein. Und der Witchride ist eine Eigenerfindung aus dem Hause Ascaron. Für die Suchaktion nebst Rettung sollte unbedingt darauf geachtet werden, daß der Hubschrauber überhaupt Passagiere aufnehmen kann. Ansonsten ist der Einsatz schon verloren, bevor er begonnen hat. Daneben muß man auch immer die Bewaffnung im Auge behalten und Hellfires, Hydras oder Bomben je nach Verfügbarkeit und persönlichen Vorlieben mit in den Kampf nehmen.

Haben Sie das Vorspiel zu Ihrer Zufriedenheit erledigt, finden Sie sich auf dem Deck des Trägers wieder. Aus der Cockpitperspektive wirft man die Maschinen an und hebt nach vollautomatisch erfolgter Freigabe ab. Je nachdem, wofür Sie sich im Optionsmenü entschieden haben, fliegen Sie nun entweder die komplette Strecke bis zum ersten Wegpunkt per Hand ab oder verfolgen eine Zwischensequenz, wonach die Automatik den Hubschrauber ein paar Meter vor dem eigentlichen Zielgebiet absetzt. Von da an sind Sie auf sich und Ihre fliegerischen Künste allein gestellt, wenn im Tiefflug möglichst unerkannt feindliche Stellungen ausgehoben, Konvois geortet und vernichtet oder Truppen in den Einsatz befördert werden. Manchmal müssen auch an

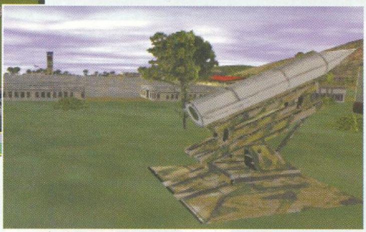


Das Missionsspektrum ist weit gefächert. Hier müssen die Anbauten eines Atomkraftwerks zerstört werden, ohne den Reaktor zu beschädigen. (SVGA, 640 x 480)



Unter VGA ist die Grafik erheblich schneller, dafür aber nur halb so schön.





Zwischensequenzen lockern nicht nur das Geschehen zwischen den Missionen auf, sondern versorgen den Spieler mit Informationen zur Ausstattung der Gegner.

Tauen baumelnde Kisten mit Waffen oder Hilfsgütern transportiert werden, wobei verlorene oder zerstörte Ausrüstung in der weiteren Kampagne fehlt. Dabei können Sie jederzeit auf einen eingebauten Autopiloten zurückgreifen. Der offeriert eine ganze Reihe von Möglichkeiten. So kann er alle Wegpunkte möglichst knapp über der Baumwipfelgrenze abklappern, automatisch die gewählte Höhe halten oder gleich selbständig landen.

Nach jedem Einsatz erfolgt ein Abschluß-Briefing. Hierin wird genauestens die Abschußrate und erreichte Punktzahl vermerkt, nebst eventuell erhaltenen Orden und Beförderungen. Sollte der Einsatz fehlgeschlagen sein, bedeutet das aber noch lange nicht das Karriereaus. Häufig dürfen Sie die Scharte in einem Folgeeinsatz wieder auswetzen. Können Sie den gestrandeten Piloten beispielsweise nicht retten, wird er interniert, weshalb Sie dann an einer Geiselbefreiung teilnehmen. Haben Sie und Ihre digitalen Helfer Südamerika aus Gangsterhand befreit, geht es in Nordafrika, dem Golf von Mexiko und China weiter bis zum finalen Showdown im Pazifik gegen die vereinte Mafiamacht.

Damit Sie auf den Einsatz optimal vorbereitet werden, stehen 14 Trainingsflüge auf dem Programm. Hierin werden Sie von dem Bundeswehrausbilder Rainer Wilke in die hohe Kunst des Hubschrauberfluges eingeführt. Egal, ob Schwebeflug, Bodenkampf oder Autorotation, stets werden Sie von der Stimme des staatlichen Fluglehrers sicher durch die Lektionen begleitet. Sollten Sie dabei feststellen, daß Ihnen die Handhabung des von Natur aus instabilen Hubschraubers doch ein wenig zu kompliziert sein sollte, können Sie das Flugverhalten an Ihre Fähigkeiten anpassen. Dann brauchen Sie sich um Drehmomentausgleich oder Pedalwirkung keine Gedanken mehr zu machen. Daneben läßt sich auch die Gegnerintelligenz und – zahl stufenlos variieren. Wenn Ihnen die Wingmen, die Sie in manchen Missionen befehligen auf die Dauer zu dumm sind, können Sie über ein Netzwerk auch gegen mehrere menschliche Mitspieler antreten. Wieviele das genau sind, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest, weshalb wir auf eine Bewertung des Multiplayer-Modus auch verzichtet haben. **(mic)**



Vor jedem Einsatz kann man sich den Hubschrauber seiner Wahl aussuchen.

MICHAEL SCHNELLE ★★★

Mit dem Hexagon-Kartell hat sich Ascaron in gefährliche Gewässer begeben. Bei Flugsimulationen liegt die Messlatte gnadenlos hoch und lädt Branchenneulinge förmlich ein, zu scheitern. Vor allem die Grafik hinkt weit hinter dem Standard her. Zudem läuft sie selbst auf einem Pentium/166 nicht ganz ruckfrei. Dadurch geht einiges an Gefühl für Geschwindigkeit und Flugverhalten der Hubschrauber verloren. Außerdem macht sich die fehlende Perspektivenkorrektur schmerzhaft durch wabernde Wände bemerkbar.

Die Missionen sind dagegen abwechslungsreich und interessant gestaltet, vor allem die Trainingseinsätze werden dem Ausbildungsanspruch voll gerecht. Der in weiten Grenzen variable Schwierigkeitsgrad und die frei konfigurierbare Steuerung lassen auch Einsteigern eine Chance, ohne Profis zu unterfordern. In der Summe werden sich vor allem Fans von Action-Simulationen mit dem Hexagon-Kartell anfreunden können, denen das Fluggefühl egal ist, weil sie sowieso nur mit vereinfachter Steuerung auf Feindflug gehen. Beinharte Simulanten sind bei Digital Integrations Hind wesentlich besser aufgehoben.

DAS HEXAGON-KARTELL

Hersteller:	Ascaron	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer (Netzwerkversion geplant)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	geplant
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

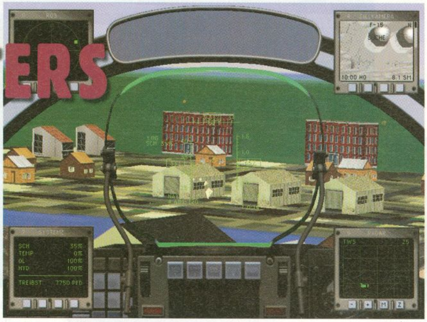
PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ ROLAND : ★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★

Flugsimulation für Fortgeschrittene

NATO FIGHTERS



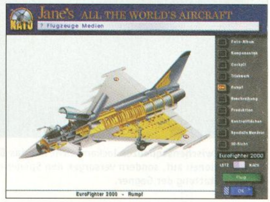
Während Flugsimulator-Fans begierig dem Erscheinungstermin des »U.S. Navy Fighters 97« entgegenfiebern, sondiert Electronic Arts erst einmal das Terrain. Mit der Missions-CD »NATO Fighters« rundet das Team um Brent Iverson die Fliegervielfalt von »A.T.F.« ab.

Grafisch wird nicht viel Neues geboten. Nach wie vor können wichtige Anzeigen für Radar oder die erfaßten Gegner ins Cockpit eingeblendet werden.

Vor gut einem halben Jahr konnten Sie in »A.T.F.« sieben Kampfflugzeuge der Zukunft auf Ihrem PC schon heute probefliegen. Allerdings fehlten damals ein paar hochkarätige europäische Namen. Vor allem der hierzulande immer wieder gern kritisierte Eurofighter wurde von den amerikanischen Entwicklern schmählich übergangen. »NATO Fighters« schließt nun diese Lücke und liefert neben dem EF-2000 gleich noch drei weitere Himmelsstürmer mit. Der SAAB JAS Gripen ist derzeit Schwedens Vorzeigeflieger. Dieser Mehrzweckjäger wird seiner Bestimmung durch ein modular aufgebautes Ausrüstungssystem gerecht, wodurch er binnen Stunden für unterschiedliche Zwecke wie Jagd, Aufklärung oder Erdkampf umrüstbar ist. Die russische Suchoj SU-35 unterscheidet sich von der SU-27 optisch zwar nicht viel, verabschiedet sich aber komplett von der überholten Analogtechnik der Vorgängerin. Zu guter Letzt darf man nun auch im Cockpit der, gegenüber soviel High-Tech, betagten F-16C Platz nehmen.



Der ganze Stolz der Russen: die Suchoj SU-35.



Der Multimedia-Nachschlageteil von Jane's bietet wieder zu jedem vom Spieler steuerbaren Flugzeug interessante Daten und Videos.

Zusätzlich zu den Flugzeugen bietet NATO Fighters 13 neue Einzelmissionen. So müssen in Rußland chinesische Invasoren aufgehalten werden und im Baltikum weißrussische Rebellen. Daneben wird auch England bedroht. Denn eine aus mehreren zentraleuropäischen Staaten bestehende Wirtschaftsgemeinschaft CETO überfällt im Jahre 2003 die tapferen Angelsachsen. Für bis zu acht Spieler gedacht sind fünf Aufträge in Korea, wo der Süden immer noch mit dem kommunistischen Norden ringt. Eine umfassende Kampagne schließlich entführt den Spieler ins Baltikum des Jahres 2009. Das wiedererstarkte Rußland versucht unter seiner reaktionären Führung die verlorenen Republiken Estland, Lettland und Litauen zurückzuerobern. Auf Seiten der westlichen Streitmächte gilt es diesem Tun Einhalt zu gebieten. Neben den Neuerungen wurde das Hauptprogramm überarbeitet. Dabei wurde vor allem die Treffergenauigkeit der Maschinenkanonen von Mig-29 und SU-27 verbessert. (mic)

MICHAEL SCHNELLE ★★★

Irgendwie kann ich mich des Eindrucks nicht erwehren, daß den Entwicklern bei NATO Fighters die Ideen restlos ausgegangen sind. Warum zum Beispiel die schon x-mal verbratene F-16 erneut reaktiviert werden mußte, bleibt wohl auf immer ein Geheimnis der Programmierer. Auch die Hintergrundszenarien sind mehr als ausgelutscht. Neokommunistische Russen oder böse Nordkoreaner reißen heute keinen Piloten mehr aus dem Sessel. Warum hat man für die Kampagne nicht den erheblich interessanteren CETO-Ansatz ausgebaut? Dafür konnte der Jane's Nachschlageteil wieder mal voll und ganz überzeugen. Eine erstklassige Übersetzung und Dutzende von interessanten Fakten und Videos über Eurofighter & Co. entschädigen locker für die zu routiniert gestalteten Missionen. Betrachtet man NATO Fighters als Multimedia-Lehrbuch mit Flugsimulatorteil lohnt sich die Anschaffung sicher. Ist Ihnen derartiges Drumherum schnuppe, sollten Sie lieber auf die 97er Edition des U.S. Navy Fighters warten.

NATO FIGHTERS

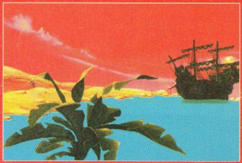
Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

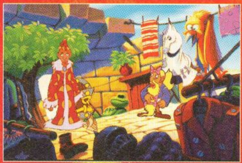
PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ ROLAND: ★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★



DAS PROBLEM BEI PAUSCHALREISEN IST, ...



DASS DIE DORTIGEN BASARE VERWIRREND -



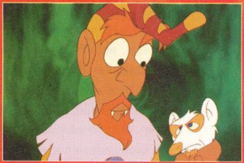
DIE ÖFFENTLICHEN VERKEHRSMITTEL PRIMITIV SIND -



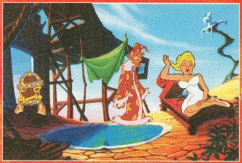
UND DIE EINHEIMISCHEN NUR 'RUMHÄNGEN.



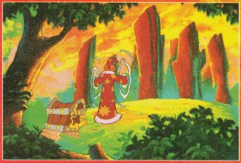
VON DEN COCKTAILS BEKOMMT MAN KOPFSCHMERZEN,



UND DAS ESSEN IST SCHLECHT.



DANN TRIFFST DU EINE HEISSE BRAUT,



DU LÄSST DEINE MAGIE SPIELEN,



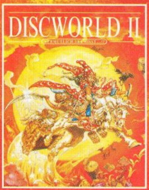
UND DIE SACHE SIEHT VIELVERSPRECHEND AUS.



BIS IHR VATER AUFTAUCHT,



MIT EINEM ALTEN FREUND !



Erhältlich komplett auf Deutsch für Windows 95 und MS-DOS

"Ausgezeichnete Grafik ... hochwertige Synchronisation ... Referenzklasse-Puzzles ... da können sich viele Adventures eine Scheibe davon abschneiden."

PC Games 12/96, 83 % Gesamtwertung

PC CD ROM

DISCWORLD® II

VERMUTLICH VERMISST...!?

PSYGNOSIS

PERFECT ENTERTAINMENT

http://www.psygnosis.com

Lesen Sie die Scheibenwelt-Bücher aus dem Goldmann-Verlag -"Rollende Steine" von Terry Pratchett jetzt im Buchhandel.

Flipperbaukasten

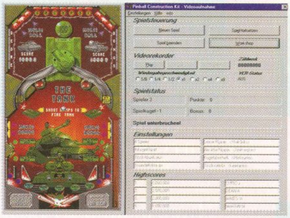
PINBALL CONSTRUCTION KIT

Um Pinballwizards wieder an die PC-Flippertische zu locken, bedarf es mittlerweile erheblich mehr, als mühsam mittelmäßig bestückte, scrollende Flipper in Serie zu produzieren. Da spart mancher doch lieber Kräfte und schickt die Spieler gleich selbst ans Werk.



Hier sehen Sie die übersichtliche Oberfläche des Kits.

Was »Ikarion« unter MS-DOS recht war, mußte den Flippermassenproduzenten von 21st Century unter Windows 95 nur billig sein: ein »Pinball Construction Kit«, mit Hilfe dessen der Endverbraucher eigene Tische kreieren kann. So ganz richtig ist das mit dem »eigene« allerdings nicht, denn die angehenden Konstrukteure dürfen nur auf Basis mitgelieferter Tischvorlagen basteln. Acht verschiedene Tischgrafiken mit vier unterschiedlichen Grundaufbaumustern haben Sie zur Auswahl. Zu jedem Thema steht eine größere Anzahl an Objekten wie Bumper, Klappziele, Kontaktfelder und dergleichen zur Verfügung. Diese können Sie dank einfacher Maussteuerung anwählen, in vorgegebenen Feldern am Tisch positionieren und außerdem bestimmen, in welcher Stärke die Kugel von Bumpern abprallt. Zudem legen Sie fest, wieviele Spieler mit wievielen Kugeln an den Start gehen dürfen. Damit das Ganze auch noch gut klingt, suchen Sie optional eine Tischmusik und zu sämtlichen Ereignissen (sei es Extraball, Jackpot oder ähnliches) die passende Klang-Untermalung aus. Sowohl Hintergrundgrafiken als auch Sounds lassen sich importieren, vorausgesetzt sie haben das rechte Format. Um festzustellen, wie gut »Ihr« Tisch ist, können Sie jederzeit ein Probespielchen wagen. Das funktioniert auch unter DOS. Unter Windows flippern Sie stets im Vollbild. Wer noch nicht zufrieden ist, darf weiterbasteln, bis alles flutscht. Eitle Pinballer nutzen die Videofunktion und zeichnen ihr Spiel auf. Die Möglichkeit abgespeicherte Tableaus auch Flipperfans ohne Construction Kit zugänglich zu machen fehlt. So bleiben die selbsterstellten Tische Besitzern des Programms vorbehalten. **(ms)**



Sie können den in Produktion befindlichen Tisch jederzeit probespielen und danach daran weiterbasteln.



Wenn Sie »Ihren« Flipper unter DOS in einer Auflösung von 320 mal 240 Pixeln spielen, wird gescrollt.



In der hohen Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln flippern Sie unter DOS im Vollbild.

MONIKA STOSCHEK ★★

Hier wurde einmal mehr die Chance vertan, ein Construction Kit mit brauchbaren Ansätzen zu einem guten Programm werden zu lassen. Gut, die Bedienung ist denkbar einfach und zugänglich gehalten, was vor allem Einsteiger freuen wird. Fortgeschrittenen bietet das Kit aber zuwenig Freiraum für eigene Ideen, da die vorgegebenen Tischschablonen ein starres Korsett schaffen. Wenn Sie selbst Rampen zeichnen oder mal Bumper an ungewöhnliche Stellen setzen oder auf mehreren Ebenen arbeiten wollen, werden Sie enttäuscht. Da Sie sich nur in relativ eng definierten Feldern austoben dürfen, um Objekte zu plazieren, wird Ihr Elan bald gebremst. Außerdem fehlen einige Flipperelemente wie Tunnels, Magnete und Ballfallen völlig. Daß ein erstellter Flippertisch nicht eigenständig ohne Kit exportiert und gespielt werden kann, ist mehr als ärgerlich. So bleibt dieser Baukasten von 21st Century doch hinter den Erwartungen zurück, die man in die erfahrenen Pinballwizards von der Insel gesetzt hat.

PINBALL CONSTRUCTION KIT

Hersteller:	21st Century	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Ein bis Zehn (nacheinander an einem PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★


Sofort eintauchen mit der
GOLDEN COLLECTION Vol.1
FORMULA ONE GRAND PRIX
Die populärste F1-Simulation am PC!
CRYSTAL CALIBURN PINBALL
Irrer Flipper in SVGA-Qualität!
ACTION EURO SOCCER 96
Fußball mit Super-Stadion-Atmosphäre!
THUNDER-SCAPE
3D-Action und taktische Kämpfe im fantasievollen Rollenspiel!
PANZER GENERAL II
Strategie vom Feinsten!
MASTER OF MAGIC
Weltensimulation für kampfstarke Phantasten!
CIVILISATION
Ihre Hand bestimmt das Schicksal von Generationen!
AIR POWER
Strategische Flugsimulationen mit intelligenter Steuerung
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY
Vom Pionier zum Herrn der Lüfte!
B17 – FLYING FORTRESS
Haarsträubende Kampfbomber-Missionen!
GOLDEN 1 COLLECTION
10 Games PC CD-ROM
Gi GUILLEMOT INTERNATIONAL
Ubi Soft
89,95 DM
Unverbindliche Preisempfehlung
Vertrieb: Guillemot International • Tel.: 0211-33 80 00

Exklusiv-Preview: Diablo im Netzwerk

DAS DIABLO DINNER

Um Ihnen das Warten auf die kommende Blizzard-Attraktion »Diablo« zu verkürzen, haben wir uns pünktlich für die Weihnachtsausgabe den Netzwerkmodus des Programms unter die Lupe genommen.

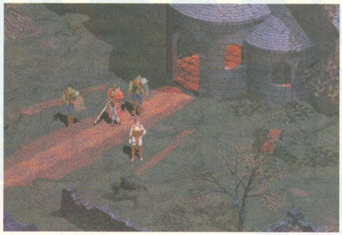
Es könnte zu einem der Weihnachts-Renner '96 avancieren – doch dazu müßte das Action-Rollenspiel »Diablo« erstmal fertig werden. Dieses basiert auf dem Klassiker »Hack«, wurde aber natürlich in puncto Technik, Grafik und spielerischer Inhalt stark erweitert. In drei Schwierigkeitsstufen läuft man mit einer von drei Charakterklassen durch zufallsgenerierte Dungeons, die bei der Rückkehr ins anfängliche Dorf abgespeichert werden. Da eines der interessantesten Spielfeatures der Multiplayer-Modus sein wird, haben wir uns diesen mit Unterstützung von Blizzard in einem mehrstündigen Netzwerk-Marathon angeschaut. Der nachfolgende Bericht gibt die Eindrücke von Alexander Folkers (alias Xela) und drei Blizzard-Mitarbeitern wieder. Wenn Sie weitere Informationen über Diablo haben möchten, können Sie sich in unserer ersten Preview in PC Player 06/96 informieren.

Xelas Diablo-Tagebuch: Die erste Stunde

Die beiden Krieger Flo und Ikarus lümmelten am Marktplatz herum, ließen ihre Muskeln spielen und schwatzten über vergangene Schlachten. Aus den Schatten einer Gasse tauchten Astrid (eine Diebin) und Xela (ein Magier) auf. Die Abenteurer beschlossen, dem sich immer weiter ausbreitenden Übel Einhalt zu gebieten, das mit dem Erzbösewicht Diablo über die Lande gekommen war. Nach einer fruchtlosen Unterhaltung mit einem Ladenbesitzer machten sich die Vier zu einer vom Bösen entweihten Kirche auf. Kurz vor dem Eingang



Mit der Chat-Funktion lassen sich Aktionen zwischen den Spielern koordinieren.



Die Abenteurer bereiten sich auf den Abstieg in den Dungeon vor.



Xela und Ikarus kämpfen gegen Skelette.

sahen die Helden einen am Boden liegenden Verwundeten. Xela wollte gerade einen Heilungsspruch aussprechen, als der Schwerverletzte seine Stimme erhob. Er erbat sich Rache an einem unmenschlichen Mörder, der das Leben seiner Familie genommen hatte. Mit dieser Bitte stieß der Mann seinen letzten Atem aus. Die wackeren Recken faßten den Entschluß, seine Rache zu der ihren zu machen. Sie stießen die Türflügel auf und stiegen hinab in die Untiefen des ehemals heiligen Gebäudes.

2. Stunde: Fehlschläge

Ein Gestank von Verwesung und Fäulnis wehte der Gruppe entgegen, als sie über eine steinerne Treppe in einen großen Raum gelangten. Die Halle beherbergte die Sarkophage längst in Vergessenheit geratener Heroen. Kaum hatten sich die Vier an die Finsternis gewöhnt, erklangen aus verschiedenen Richtungen Geräusche. Und schon schlichen sie heran: Vorboten des Grauens, verzerrte Abbilder menschlichen Lebens. Von den Leibern der Monstren hing Kleidung in Fetzen hinab, als sie sich zum Angriff formierten. Der Kampf dauerte nicht lange an – durch die kraftvollen Schwerthiebe und Astrids gezielte Pfeile lichteten sich die Reihen der Angreifer, bis das letzte Monstrum ein jähes Ende fand. Die Gruppe erkannte, daß ein Problem bevorstand: Durch die Anzahl der Gegner wäre es nicht möglich, der Truppe einen gleichmäßigen Zuwachs an Erfahrung und Ausrüstung zukommen zu lassen. Nach kurzer Diskussion wurde beschlossen, auf getrennten Wegen mehr Erfahrung in Kampf und Zauberei zu erlangen, bevor ein neuer Versuch gestartet würde, Diablo aus dieser Welt zu verbannen.

3. Stunde: Einsamkeit

Durch den Heiler des Dorfes mit neuer Energie erfüllt, erforschte der Magier Xela allein die umliegenden Regionen. Nach einem Schwätzchen mit der örtlichen Hexe fand er in einem alten Gebäude den Eingang zu einem uralten System von Katakomben, dessen Gefahren er sich jedoch nicht gewachsen fühlte. Er begab sich über die Kirche abermals in die düstere Tiefe. Sofort stellte er fest, daß sich die Räumlichkeiten stark verändert hatten – in der wirklichen Welt war beim Start des Solospiels ein neuer Dungeon ausgewürfelt worden. Seinen Kampfstab vor sich haltend, bewegte sich Xela vorsichtig voran und sammelte durch Kämpfe und gefundene

DER MEHRSPIELERMODUS

Diablo läuft nur unter Windows 95 und verwendet DirectX. Es wird folgende Mehrspielermodi bieten: Modem, Netzwerk und Internet. Im laufenden Spiel kann man sich auf Mausklick hin Nachrichten senden, sowohl im geheimen als auch an alle Teilnehmer. Die Automap zeigt immer nur den eigenen Aufenthaltsort. Der Schwierigkeitsgrad steigt mit zunehmender Teilnehmerzahl. Dies zwingt die Beteiligten, zusammenzuarbeiten (etwa durch das Ablegen überzähliger Waffen für die Kollegen), da sonst die verschiedenen Aufgaben nicht gelöst werden können. Wer möchte, kann natürlich auch gegeneinander arbeiten. Interessant ist die Option, Solocharaktere in ein Netzwerkspiel zu importieren: So können sich mehrere erfahrene Helden zusammentun.

Zauberbücher Erfahrungspunkte. Trotz des neugewonnenen Gefühls der Sicherheit und Macht vermißte Xela seine Kumpanen. Aus diesem Grund stieg er über mehrere Treppen wieder hinauf an die Oberfläche. Er genoß ein paar Augenblicke die vergleichsweise frische Luft und das Sonnenlicht, bevor sich seine Züge wieder verhärteten. In seinem Willen bestärkt, die bösen Mächte aus der friedlichen Welt zu verbannen, wagte er sich an ein weiteres Multiplayer-Abenteuer.

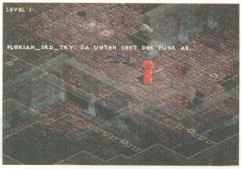
4. Stunde: Leben und Tod

Mit einem herzlichen Schlag auf die Schulter wurde Xela von seinen Kriegerkumpanen begrüßt. Astrid erzählte von der schweren Zeit, die sie hinter sich hatte: Sie war bereits zweimal ins Reich der Toten und zurück gereist! Dabei hatte sie all ihre Fähigkeiten behalten, aber viele Besitztümer eingebüßt. Nach der kurzen Begrüßung brachen die Abenteurer abermals in das finstere Verlies auf. Diesmal hatten sie keine Probleme mit den Wächtern der obersten Ebene – mächtige Schwerthiebe und Feuerbälle vernichteten die Bösen. Schnell fanden sie eine Verbindung zu tiefer liegenden Regionen.

Unten fiel den Helden auf, daß die Wächter immer stärker wurden. Plötzlich sprangen schleimige Aasfresser die Recken an und raubten Astrid das Leben. Nachdem Flo und Ikarus für eine ruhige Umgebung gesorgt hatten, zog Xela eine Schriftrolle hervor und begann, uralte Runen zu intonieren. In einer Säule aus Licht erhob sich die Diebin, die nun schon zum dritten Mal dem Totenreich entrissen wurde. Etwas zittrig leerte sie eine kleine Flasche. Nach mehreren Gefechten fand die Gruppe erneut glitschige Stufen in einen tieferen Abschnitt.

DIABLO – FACTS

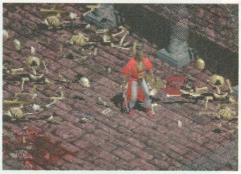
▶ **Hersteller:**	Blizzard
▶ **Genre:**	Action-Rollenspiel
▶ **Termin:**	Dezember '96
▶ **Besonderheiten:**	Zufallsgenerierte Dungeons; Hindernisse werden transparent dargestellt.



Die Automap ist verschiebbar und bewegt sich mit dem Spieler.



Mit vereinten Kräften schwächerer Charaktere werden auch starke Gegner vernichtet.



In der höheren Zoom-Stufe werden Details sichtbar, die Übersicht geht jedoch verloren.

5. Stunde: Der Schlächter

Sofort nach der Ankunft wurde den wackeren Kämpen klar, daß sie einen schweren Stand haben würden. Aasfresser balgten sich um die Überreste gefallener Monstren, als die Gruppe einen abgeschotteten Raum innerhalb der Hallen fand. Durch ein Mißgeschick überschlugen sich die Ereignisse: Der Magier stolperte gegen die Tür und stieß sie auf. Aus dem blutbesudelten Raum schälte sich der Schatten eines unförmigen Giganten, dessen Hände ein gewaltiges Schlachtbeil hielten. Dieses schwingend stürzte sich er Riese auf Xela, der sich inzwischen von Ausgeburten der Hölle umzingelt sah. Nach wenigen Sekunden traf ihn ein Hieb des gewaltigen Beils, durch den er fast in zwei Hälften gespalten wurde. Mit viel Mühe schaffte es die Gruppe, rechtzeitig das Weite zu suchen. Doch sie waren sich sicher: Schon bald würden sie zurückkehren und den Schlächter bestrafen! **(af)**

M.A.X.imale STRATEGIE

Der Macher des Echtzeit-Strategieklassikers »Siege« meldet sich zurück. Nicht mit einer Fantasy-Burgbelagerung, sondern mit der bewaffneten Kolonisation ganzer Planeten.

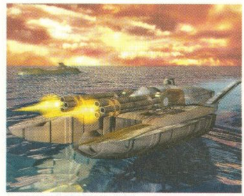
Eigentlich hätten Sie an dieser Stelle einen Testbericht des Strategiespiels »M.A.X.« finden sollen. Doch die vorliegende »Testversion« war nicht nur recht wählerisch, was die Zusammenarbeit mit diverser Hardware anbelangte, sondern enthielt neben einigen Details ein wichtiges Spielfeature nicht: Bislang sind Multiplayer-Partien nur im »Custom Game«-Modus möglich, also sozusagen als Freistil-Disziplin. Bis zur Veröffentlichung von »Mechanized Assault and Exploration« sollen hingegen auch sämtliche Solomissionen mit bis zu vier Teilnehmern spielbar sein – und nur in vorgefertigten Szenarios kommt das komplexe Programm voll zur Geltung. Aus diesem Grund verschieben wir unseren ausführlichen Test auf nächste Ausgabe.



Das Programm informiert Sie über wichtige Sichtungen, etwa das Auftauchen einer Artillerieeinheit der geheimnisvollen Aliens.

Verantwortlich für die gehobene Taktikkost zeichnet Ali Atabek, welcher bei der vor einigen Jahren entschlafenen Softwarefirma Mindcraft das originelle »Siege« programmierte. Lange vor »Dune 2« und »Warcraft« bescherte er damit der Strategiewelt Echtzeit-Nervenkitzel mit durcheinanderwuselnden Fantasy-Truppen, die eine Burg entweder erobern oder verteidigen mußten. Mittlerweile ist der Designer zu Interplay gewechselt, wo er mit M.A.X. das ultimative Strategiespiel entwickeln wollte. Schauplatz jeder Schlacht ist eine Hexfeldkarte mit einem von vier Grundterrains. Nicht nur Kampfeinheiten ziehen über die Felder, sondern auch Produktions- und Unterstützungstrupps. Neben dem Kampf mit Land-, Luft- und Seeverbänden steht der Aufbau einer Basis im Vordergrund. Rohstoffe fallen natürlich nicht vom Himmel: Spezielle Spürroboter suchen nach Mineralvorkommen und markieren diese direkt auf der Karte mit einem Kreis, der eine Zahl enthält. Um so größer diese ist, desto mehr Eisen, Öl oder Gold können an dieser Stelle gefördert werden. Das geschieht mit sogenannten Minen, die um Vorratssilos ergänzt werden sollten. Weitere Möglichkeiten zum Verschönern des Hauptquartiers sind Häfen, Verteidigungsanlagen und Radarstellungen.

Das Geschehen wird von oben gezeigt, die Darstellung läßt sich stufenlos von »der ganze Planet auf einen Blick« bis hin zu »auf Du und Du mit einem Kreuzer« zoomen. Die Landschaft wirkt jedoch sehr eintönig, außer Hügeln und vereinzelten Hindernissen glaubt man sich in die nächste Wüste versetzt. Viel Wert wurde auf die Befehlsoptionen gelegt: Je nach Vehikel stehen andere Order zur Verfügung. So kann ein Transporter Truppen einladen und ein Treibstofftruck liegengebliebene Einheiten auftanken. Wer »Battle Isle 2« kennt, wird viel vertrautes finden. Gezogen wird entweder hintereinander oder gleichzeitig, mit zuschaltbaren Zeitlimits. Gegen den Computer kann gleichzeitiges Bewegen überaus enervierend sein: Da sich das Elektronenhirn schneller einen Überblick über die Lage verschafft, zerstört er immer wieder Truppen in genau dem Moment, in dem Sie diese bewegen wollen. Das Spiel endet bei Erreichen einer bestimmte Punkt- oder Rundenzahl. In Mehrspielerpartien tauchen von Zeit zu Zeit Aliens auf, die besonders kampfstark sind. (la)



In den Zwischenanimationen erwachen die auf dem Spielfeld eher tristen Kampfeinheiten zum prächtigen Hochglanzleben.



Die Einheiten lassen sich zu Beginn jedes Szenarios durch Zuzahlung in Details verbessern. So kann man die Langsamkeit eines schweren Panzers zumindest etwas abschwächen.

ATABEKS LIEBLINGSSZENARIOS

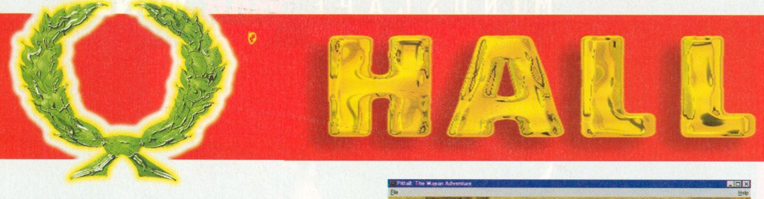
M.A.X.-Designer Ali Atabek legt großen Wert auf die Feststellung, daß sich keines der mitgelieferten Szenarios gleich spielt. In praktisch jedem gäbe es bestimmte Tricks, wie man schneller zum Erfolg kommen kann als durch bloßes Basisausbauen und Truppenanhäufen. Ali verriet uns seine Lieblingsszenarios:

Mission 2: Great Abandon
Mission 5: The Wall
Mission 16: Defense of the Realm
Mission 17: The King must die

Bei Mission 2 etwa muß man sofort zu Beginn seine Basis aufgeben, da der Gegner drückend überlegen ist. Doch aufs Wasser kann er unseren Amphibienfahrzeugen nicht folgen, so daß man auf hoher See eine neue Basis errichtet. Mit einer starken Flotte beginnt dann die Rückeroberung. Beim fünften Einsatz spielt man einen Blockadebrecher im sprichwörtlichen Sinn. Die Missionen 16 und 17 sind spiegelbildlich zueinander: Erst übernehmen Sie den Verteidiger, dann den Angreifer.

M.A.X. – FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** Januar '97
- **Besonderheiten:** Basisbau und taktische Kämpfe auf viereckigen Feldern; Suchen von Ressourcen; acht unterschiedliche Clans; stufenloses Zoomen der Karte.



Kurz vor Weihnachten greifen die Spielehersteller noch einmal in die Vollen: Hochkarätige Klassiker rangeln zu Budgetpreisen um die Käuferkunst.

Ob Sie nun einen Abstecher in die Karibik, den südamerikanischen Urwald machen oder gar in eine Märchenwelt eintauchen wollen – Spielspaß ist bei den ersten drei »Hall of Fame«-Kandidaten dieses Monats reichlich vorhanden. Wenn das noch nicht Herausforderung genug sein sollte, leiten Sie doch einfach über mehrere Jahrtausende hinweg die Geschicke eines eigenen Volkes.

Monkey Island 2

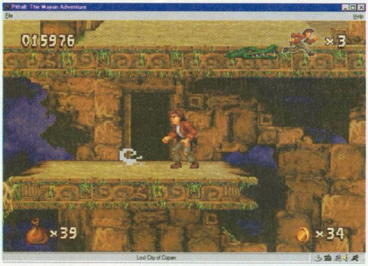
Guybrush Threepwood, der jugendliche Nachwuchspirat, eroberte mit seinen Abenteuern in der Südsee die Herzen (nicht nur) aller Adventurefreunde im Sturm. Der Held aus dem Hause LucasArts, der in seinem ersten eigenen Abenteuer einen Fechtkampf lieber mit Worten entschied, ist eine Art witziger Gegenpol zum doch eher ernsten Indiana Jones. Nachdem Guybrush am Ende des ersten Teils seine Herzensdame Elaine aus den Klauen des Geisterpiraten LeChuck befreit hatte, schien alles in Ordnung. In Teil zwei hat Elaine ihn verlassen, weil sie die ewigen Geschichten über seinen Kampf gegen den Piraten nicht mehr hören konnte. Um ihr zu imponieren und sie zurückzugewinnen, begibt sich Guybrush auf die Suche nach dem sagenumwobenen Schatz »Big Whoop«. Die Schatzkarte ist allerdings über mehrere Inseln verstreut und muß in aberwitzigen Aktionen wiederbeschafft werden. Die Puzzle- und Gag-Dichte ist exzellent: Guybrush nimmt beispielsweise an einem Weitspuckwettbewerb teil oder muß in einem pinkfarbenen Frauenkleid auf einen Maskenball. Die rund 40 Mark teure CD ist komplett in deutsch. Für einen Zehner weniger gibt es übrigens auch den ersten Teil.



Die Piraten auf Scabb-Island sind alte Bekannte.

ROLAND AUSTINAT ★★★★★

Wer Monkey Island noch nicht kennt und auch nur einen Hauch Interesse an Adventures hat, sollte schnurstracks zum Softwarehändler marschieren. Die Geschichte von Guybrush zu erzählen, hieße Grog in die SCUMM-Bar zu tragen – die irrwitzigen Abenteuer des Jungpiraten muß man einfach erlebt haben. Seinerzeit von Boris Schneider brillant übersetzt, ist der Humor der deutschen Version keinen Deut schlechter als in der Originalfassung. Die liebevoll pixelige Grafik ist sowieso über jede Kritik erhaben. Wenn Sie nicht wissen, warum Ihre Kollegen ganz nervös werden, wenn der Name Monkey Island fällt, haben Sie die Gelegenheit, das vor dem Erscheinen des dritten Teils herauszufinden.



Der Skorpion weist den Weg zurück ins 8-Bit-Pitfall. (Pitfall: Das Maya-Abenteuer)

Pitfall: Das Maya-Abenteuer

Kennen Sie David Crane? Der sympathische Amerikaner ist der geistige Vater von Pitfall Harry, einem Abenteurer, der sich vor Indiana Jones nicht verstecken muß. Anfang der achtziger Jahre gab Harry sein erfolgreiches Jump-and-run-Debüt auf Ataris Videospiel VCS 2600 und bescherte der noch jungen Softwareschmiede Activision den ersten großen Hit. Nach einem ähnlich erfolgreichen Nachfolger wurde es still um den Archäologen, bis dann vor zwei Jahren das Rätsel gelöst wurde: Bösewicht Zakelua hatte den Helden entführt, und als Harry jr. müssen Sie nun den Papa aus den Klauen des Schurken befreien. In bester Hüpf-und-Spring-Manier geht es durch 14 verschiedene Levels. Die Grafik hat kaum noch etwas mit dem Ur-Pitfall, das übrigens im Abenteuer versteckt voll spielbar auf Sie wartet, gemein – geschmeidig schwingt sich Harry jr. von Liane zu Liane. Schal-

ROLAND AUSTINAT ★★★★★

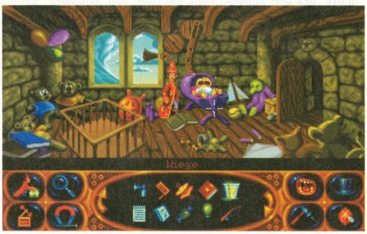
Hurra, Harry ist wieder da! Als ich vor einem Jahr die gute Nachricht von der Konsolenumsetzung des Maya-Abenteuers zu hören bekam, war die Freude groß: Auch die PC-Variante spielt sich wie ein Gedicht. Damals noch eins der ersten Windows-95-Spiele, zeigt das neuzeitliche Pitfall, daß auch ohne DirectX schnelle Spiele in der Fensterwelt möglich sind. Die angeblich im Dschungel aufgenommenen Tierstimmen und Geräusche machen den Trip durch Pyramiden und dunkle Gewölbe zu einer bleibenden Erinnerung. Die Grafik und Musikkulisse stimmen sowieso – also auf in den Urwald!

OF FAME

ter und versteckte Türen sorgen für ordentliche Kniffelei, bereits gemeisterte Levels werden netterweise übersprungen. Für rund 40 Mark bringt Sie Ihr Windows-95-PC in den Urwald.

Simon the Sorcerer 2

In einer Zeit, in der Adventureliebhaber vergeblich auf klassischen Nachschub aus dem Hause LucasArts warteten, machte die englische Firma Adventuresoft mit »Simon the Sorcerer« von sich reden. Das Interface von Monkey Island und Konsorten wurde ziemlich dreist abgekupfert, wie bei diesen Spielen durfte bei Gesprächen mit anderen Charakteren eine von mehreren Antworten ausgewählt werden. Der Nachfolger, »Simon the Sorcerer 2«, schickt den schusseligen Zauberer mit dem verrückten Hut wieder auf abenteuerliche Reisen. Agiert wird jetzt nicht mehr durch das Anklicken von Verben, sondern mit Hilfe von entsprechenden Symbolen. Alle Dialoge ertönen sorgfältig übersetzt aus den Lautsprechern. Simon tappt im Spiel in eine Falle des bösen Sordid, dem er in Teil eins das Handwerk gelegt hatte. Bevor er ihn endgültig besiegen kann, muß Simon so manches Rätsel lösen. Rund 40 Mark kostet der Ausflug ins Märchenland. Simon 1 gibt es für nur 30 Mark.



Kann Simon das schreiende Baby beruhigen? (Simon the Sorcerer 2)

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Das Adventure lebt! Auch wenn zur Zeit wieder ein Schwung neuer Abenteuerspiele auf den Markt geschwemmt wird, sah es vor einem Jahr noch weniger rosig aus. Wie groß dann die Freude über Simon, vor dessen Komplexität sich Sierra-Abenteuer verschämt in die hinterste Schrankecke verflüchtigen. Die Sprüche sind witzig (»Mein Name ist Simon, und ich trage einen bescheuerten Hut«), die Puzzles logisch und die Grafik allerliebst. Erfolgreich gelöste Rätsel setzen oft in weit entfernten Gegenden etwas in Bewegung, von einem bloßen »Durchwandern« einer Welt keine Spur. Die revolutionslüsternen Regenwürmer und der Magiewettbewerb gehören noch heute zu meinen persönlichen Favoriten.



Vom Altertum ins Raumzeitalter – Civilization fesselt an den Computer.

Civilization

Der knapp fünf Jahre alte Strategieklassiker kann auch heute noch gefallen. Und das mit vollen Recht, denn die eher simple Grundidee hat es in sich: Sie starten ein paar Jahrtausende vor Christi Geburt als Chef eines kleinen Volksstammes und müssen diesen durch die Jahrhunderte führen. Dabei machen Sie Bekanntschaft mit üblen Horden, angrenzenden Völkern und manch anderer Überraschung. Sie gründen neue Städte, senden Kundschafter und Diplomaten aus und erreichen durch gezielte Forschung, daß Sie nicht noch mit Speeren hantieren, während Ihre Nachbarn schon im modernen Raumschiff den Planeten verlassen. Durch die zahlreichen Erfindungen, Gebäude und immer neuen Landschaften ist die Langzeitmotivation ungeheuer. Zahlreiche Schwierigkeitseinstellungen sorgen dafür, daß auch Nachwuchs-Napoleons sich ohne große Probleme zurechtfinden. Die Grafik ist dafür noch in VGA-Auflösung zu sehen, was durch Übersichtskarten und gut erkennbare Symbole kaum ins Gewicht fällt. Bis auf einige Menübeschriftungen ist das Spiel komplett in Deutsch. (ra)

ROLAND AUSTINAT ★★★★★

Seien Sie gewarnt: Wenn Sie »nur noch eine Stunde« Civilization spielen wollen, kann es passieren, daß Ihr nächtlicher Schlafkonsum rapide abnimmt und sich dunkle Ringe unter Ihren Augen bilden. Für rund 30 Mark kenne ich kein Spiel, daß selbst nach gut vier Jahren noch dermaßen fasziniert und zu immer neuen Partien einlädt. Die Zusammenhänge zwischen den Erfindungen wie Buchdruck oder den verschiedenen Staatsformen vermitteln ganz nebenbei Wissen, das ein Lehrbuch nicht besser herüberbringen könnte. Das knapp 200 Seiten starke deutsche Handbuch wird dank einer ausgiebigen Online-Hilfe fast überhaupt nicht benötigt – wunderbar!

MONKEY ISLAND 2

- **Hersteller:** LucasArts
- **Hardware:** ①②③④⑤
- **Sprache:** Deutsch
- **Test in:** –

PITFALL: DAS MAYA-ABENTEUER

- **Hersteller:** Activision
- **Hardware:** ❶②③④⑤
- **Sprache:** Deutsch
- **Test in:** PC Player 10/95

SIMON THE SORCERER 2

- **Hersteller:** Adventuresoft
- **Hardware:** ①②③④⑤
- **Sprache:** Deutsch
- **Test in:** PC Player 9/95

CIVILIZATION

- **Hersteller:** Microprose
- **Hardware:** ①②③④⑤
- **Sprache:** Deutsch
- **Test in:** PC Player 2/94

DIE PROGRAMMIERBAREN ZWEI



◀ Der Firebird 2 löst den Phoenix in der Gravis-Palette ab; er bietet 13 frei programmierbare Feuerknöpfe sowie analoge Schub- und Ruderregelung.

Die beiden neuen Eingabegeräte von Gravis unterscheiden sich nicht nur äußerlich; die Treibersoftware von »Firebird 2« und »GamePad Pro« basiert auf unterschiedlichen Konzepten.



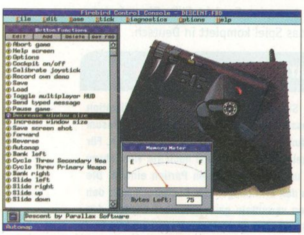
▲ Das GamePad Pro ist nur mit Windows 95 voll einsetzbar – ohne Treiber sind nur die üblichen vier Knöpfe aktiv. Im GrIP-Modus können aber zwei Pads mit allen zehn Knöpfen benutzt werden.

Für Joystick-Hersteller Gravis war eine Runderneuerung dringend notwendig. Der Urvater aller PC-Pads, das »Gravis GamePad«, ist schon ziemlich in die Jahre gekommen; der programmierbare Joystick »Phoenix« wird nicht mehr hergestellt und sein Nachkomme »Firebird« konnte nicht so recht überzeugen. Die beiden neuen Eingabegeräte heißen »GamePad Pro« und »Firebird 2«.

Die Joystick-Tastatur

Wie schon seine Vorgänger wird der Firebird 2 gleichzeitig an den Joystickport und an den Tastaturport des PCs angeschlossen. Die Tastatur wird dadurch nicht blockiert, es ergibt sich aber eine einmalige Programmierbarkeit verbunden mit absoluter Kompatibilität zu wirklich jedem DOS-Spiel. In einem speziellen Editor kann jede Taste des Sticks mit beliebigen Funktionen belegt werden. Sogar die Tasten des »Coolie-Hat« sind programmierbar. Gegenüber dem Phoenix hat er voraus, daß Sie auch Tastensequenzen speichern können. So kann auf Knopfdruck beispielsweise Ihr Lieblings-Cheatcode in ein Spiel eingegeben werden.

Neben den 13 frei programmierbaren Knöpfen bietet der Firebird 2 an der linken Seite auch eine Schub- und eine Ruderkontrolle. Diese sind aber rein analog ausgeführt (X- und Y-Achse des zweiten Ports) und können von der Steuersoftware nur ein- und ausgeschaltet werden. Wie schon bei den Vorgängern ist die Software zur Programmierung des Sticks vorbildlich und übersichtlich; allerdings ist sie nur in englischer Sprache verfügbar. Ist der Firebird 2 erst mit den Tastenkombinationen versehen, braucht er keinen Treiber mehr – da sich alles in der Hardware des Sticks abspielt, ist absolute Kompatibilität auch ohne speicherfressende Treiber gegeben.



Der Editor für den Firebird 2 ist logisch aufgebaut: Erst legen Sie Funktionen fest, dann ziehen Sie diese aus der Liste links auf die Feuerknöpfe rechts.

Zehn Knöpfe und ein dicker Stecker

Beim Auspacken des »GamePad Pro« ist erstmal staunen angesagt. Das Pad im PlayStation-Design hat zehn Feuerknöpfe: Vier bunte, wie von anderen Pads bekannt, vier »Flipper«, die von den Zeigefingern am oberen Rand erreicht werden können, und jeweils eine »Start«- und »Select«-Taste. An der Unterseite befindet sich ein Schalter, der die Modi »Ein Spieler«, »Zwei Spieler« und »GrIP« einstellt. Der Stecker schließlich fällt durch einen integrierten Y-Anschluß auf; ein zweites GamePad läßt sich einfach zusätzlich einstecken.

Wenn Sie am unten liegenden Schalter einen der beiden »normalen« Modi eingestellt haben, liegen die Möglichkeiten des Pads weitgehend brach. Im »Zwei Spieler«-Modus funktionieren nur das Richtungskreuz und zwei Feuerknöpfe; zwei der Flipper sind noch als Turbo-Feuer eingestellt. Spielt man alleine, gibt es immerhin die üblichen vier Knöpfe, doch auch hier sind die anderen sechs Tasten nur eingeschränkt nutzbar. Im GrIP-Modus sind alle zehn Knöpfe aktiv; außerdem können zwei GamePad Pro gleichzeitig benutzt werden, und jeder Spieler hat alle zehn Knöpfe zu seiner Verfügung. Der Haken: Ist das Spiel nicht auf GrIP angepaßt worden, müssen Sie eine spezielle Treibersoftware verwenden. Am einfachsten ist es mit Windows 95, denn nur für dieses Betriebssystem wird ein Editor mitgeliefert. Im »Gripkey«-Programm können Sie für jede einzelne Taste des Pads festlegen, welches Tastaturkommando an das Spiel gesendet wird. Der Win-



Die Gripkey-Software für die Programmierung unter Windows 95 ist nicht fehlerfrei und an manchen Stellen auch höchst unlogisch. Hier tut ein Update dringend Not.

dows-95-Treiber nimmt die GrIP-Signale, übersetzt sie in Tastatursignale und gibt diese an das MS-DOS-Spiel weiter (sofern es in einer DOS-Box läuft). Da daß alles per Software geschieht, ist das System sehr flexibel: Auf einen Pad-Button kann nicht nur eine einzelne Taste, sondern auch Tastenfolgen, zyklisch durchlaufende Tastenkombinationen oder eine Art Dauerfeuer gelegt werden. Die Software dazu ist unübersichtlicher als beim Firebird 2 und auch nicht fehlerfrei. Der Haken an der Sache: Wirklich jede Funktion muß über die Tastaturemulation benutzt werden; Ihr MS-DOS-Spiel sieht gar kein Joypad mehr!

Wenn Sie Windows 95 nicht im Hintergrund als Joystick-Emulator benutzen können, gibt es auch ein DOS-Utility namens »GKLOAD«, welches eine gespeicherte Tastenbelegung lädt und unter MS-DOS aktiviert. Das kostet Speicher (rund 10 KByte) und funktioniert nicht mit jedem Programm. Daß es sich nur um eine Notlösung handelt, sieht man nicht zuletzt daran, daß die Dateinamen der über 50 mitgelieferten Schablonen ohne Windows 95 nicht richtig lesbar sind. Die Installation gibt sich besonders unfreundlich: In der Task-Leiste wird ein GrIP-Logo installiert, das man nur durch komplette Deinstallation wieder los wird. In der Systemsteuerung wird die Joystick-Einstellung durch ein Gravis-Programm ersetzt. Zieht man das Pad aus dem Joystick-Port, wird man von einem penetranten Blinken des GrIP-Icons genervt.

Zwei Konzepte, keine Offenbarung

Beide Gravis-Produkte sind mechanisch sehr gut verarbeitet und würden das Herz eines Spielers höher schlagen lassen, gäbe es da nicht so viele Macken im Detail: Die Handbücher gibt es nur auf CD zum Selberdrucken und noch dazu auf Englisch; auch die Treibersoftware spricht nicht deutsch. Beim Firebird 2 sind Schub- und Ruderregelung eigentlich nur Behelfslösungen; hier ist der Sidewinder 3D Pro klar im Vorteil. Beim GamePad Pro ist die Kompatibilität hervorragend; schaltet man den GrIP-Modus aus, läuft jedes alte MS-DOS-Spiel. Die Windows-95-Treiber sind allerdings etwas zu aufdringlich, und die am Stecker angebrachte Joystick-Buchse ist nur für ein zweites GamePad Pro wirklich nützlich. Insgesamt kann Gravis im Bereich Pads gegenüber dem Sidewinder punkten, bei den Sticks kann der Firebird 2 das Aufholrennen aber noch nicht gewinnen.

TECHNISCHE DATEN

	GamePad Pro	Firebird 2
Richtungskontrolle?	Digital	Analog
Tasten?	Insgesamt 10	Insgesamt 13
Coolie-Hat?	Nein	Ja
Programmierbar?	Tastaturemulation in Win95 (MS-DOS-Spiele in DOS-Box oder mit speicherresistentem Tool)	Ja, Tastaturemulation durch Hardware ohne Treiber
Mehrere Sticks verwendbar?	Bis zu zwei an einem Gameport, vier an einem Gravis Multiport (Adapter notwendig)	Nein
Kompatibel zu:	Gravis GamePad, Gravis GrIP	Standard Joystick, CH Flightstick Pro
Preis:	ca. 60 Mark	ca. 120 Mark

DIE KARTE AUF DER SCHEIBE

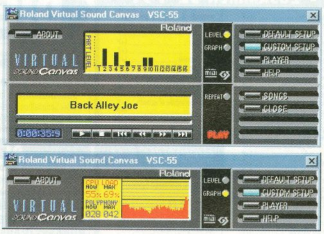
Test: Roland Virtual Sound Canvas

Soundkarten-Hersteller Roland macht etwas einmaliges: Die General-MIDI-Karte »SCD-15« gibt es jetzt auch als Softwareemulation für Windows 95.

Wavetable-Soundkarten konnten nie so richtig breiten Fuß fassen; obwohl viele Spiele Musik im »General MIDI«-Standard unterstützen, hat nicht mal ein Viertel aller PC-Besitzer eine entsprechende Soundkarte. Dabei sind die meisten dieser Karten sogar einfach nachrüstbar. Creative Labs erfand für den Soundblaster 16 den sogenannten »WaveBlaster-Stecker«. Dieser Stecker wurde PC-Standard und wird unter anderem von Roland, Yamaha, Terratec, Korg und anderen Herstellern verwendet, um entsprechende Upgrade-Module zu liefern.

Die neueste Soundkarte von Roland fällt aber gewaltig aus dem Rahmen: Statt mit einer passenden Buchse kommt sie auf einer Scheibe, einer CD-ROM nämlich. Denn der »VSC-55« ist eine Softwareemulation des bekannten »SCD-15«-Moduls vom gleichen Hersteller. Wer das Programm installiert, hört unter Windows 95 auf einmal klare Wavetable-Sounds, wo früher ein FM-Piepser eher metallene Geräusche von sich gab.

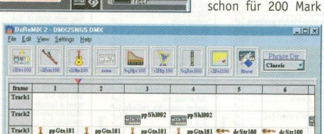
Roland arbeitet dabei mit einem genialen technischen Trick: Der MIDI-Treiber von Windows 95 wird durch eine eigene Software ersetzt. Dieses Programm leitet die MIDI-Kommandos nicht an eine andere Soundkarte weiter, sondern startet eine Softwareemulation, die den Sound direkt im PC berechnet. Die kalkulierten Klänge werden dann an den Wave-Ausgang der Soundkarte weitergereicht. Da Roland in der Emulation nahezu die gleichen Algorithmen verwendet wie in seiner echten Karte, ist beim ersten Hinhören fast kein Unterschied zu erkennen. Aber natürlich kann sich die Klangqualität der Emulation nicht ganz mit dem Original messen. So ist bei der Software beispielsweise bei 22 KHz Schluß, was etwa UKW-Radio-Qualität entspricht; die Roland-Hardware berechnet Wellenformen hingegen mit CD-tauglichen 44 KHz und mehr. Besonders deutlich wird das dann, wenn die Software Echo- und Halleffekte berechnen muß und hier eher ins Klirren gerät als das Original. Zum zweiten schafft das Programm die volle Emulation nur, wenn Sie ihr viel Rechenzeit auf einem sehr schnellen Pentium-System zur Verfügung stellen. Bei bestmöglicher Klangqualität ist ein Pentium/133 bei einem typischen Musikstück zu etwa 60 Prozent ausgelastet. Das bedeutet, daß für andere Software, die neben der Musik läuft, nicht mal mehr die Hälfte der PC-Geschwindigkeit vorhanden ist. Um weniger Zeit zu verbraten, müssen Sie daher die Klangqualität senken und die »Polyphonie« reduzieren. Damit bezeichnet man die Zahl der Klänge, die gleichzeitig wiedergegeben werden können. Da in einem Musikstück auch lange ausklingende Noten vorhanden sein können, geht Roland hier bis zu theoretischen 128 Stimmen. Praktisch sollten Sie die Software jedoch auf 32 Stimmen beschränken. Senken Sie dann noch die Klangqualität, kommt ein Pentium/133 immer noch auf etwa 25 Prozent CPU-Power, die alleine der Emulation zur Verfügung gestellt wird.



Das Display der virtuellen Soundkarte zeigt wahlweise die MIDI-Kanäle (oben) oder die Prozessorauslastung (unten) an.

Für Spiele ist diese Software also beschränkt geeignet; sie macht Sinn bei Adventure-Programmen und anderen eher »langsamen« Spielen, und auch nur, wenn diese unter Windows 95 laufen, denn DOS-Programme werden nicht unterstützt. Auch beim Musizieren gibt es eine empfindliche Einschränkung: Der Emulator gibt Noten nur mit kurzer Zeitverzögerung wieder, »live« spielen mittels einer Klaviatur ist so gut wie unmöglich. Trotzdem hat Roland dem Emulator zwei Musik-Programme beigelegt. »DoReMix 2« ist ein durchaus brauchbares Utility, um aus vorgegebenen »Phrasen« einen eigenen Song zusammenzustellen. Dazu sind keinerlei musikalischen Kenntnisse notwendig; ein paar Mausklicks genügen. Komplexer ist »CakeWalk Express«, ein komplettes Sequencer-Programm, mit dem Sie theoretisch auch »Aufnahmen« von einem MIDI-Keyboard machen könnten – nur dazu sollten Sie in jedem Fall einen Hardware-Roland haben.

Fragt sich also, für wen der 175 Mark teure Emulator eigentlich gedacht ist. Schließlich gibt es gute Hardware ohne all diese Einschränkungen schon für 200 Mark zu kaufen; ein kleines Roland-Upgrade-Board gibt es schon für 300 Mark. Spieler haben jedenfalls zuwenig von der virtuellen Soundkarte. Wer es selbst probieren will: Eine Demoversion, die nur die ersten Sekunden eines Songs anspielt, ist auf der Internet-Seite »www.edirol.com« downloadbar. **(bs)**



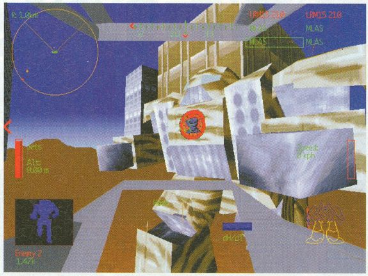
Das beigefügte Programm »DoReMix 2« macht aus vorgefertigten Takten mit ein paar Mausklicks einen kompletten Song.

Hardware

BLECHKAMMERADEN

Mechkrieger aufgepaßt: Activision veröffentlicht einen Patch, der nicht nur einige Fehler im Spiel behebt. Dazu gibt es detailliert Auflistungen der Mechs und ihrer Waffen.

Keine Besserung in Sicht: Zum Jahreswechsel überraschen die Firmen ihre Kunden leider nicht mit fehlerfreien Spielen. Statt dessen scheinen die Probleme durch Windows 95, DirectX und verschiedenen Prozessor-Varianten immer weiter auszuufern. Schreiben Sie uns, wenn Sie selber das Opfer des Fehlerteufels werden. Sie erreichen uns per Brief unter der Adresse der Redaktion, Stichwort »Bug Report« oder direkt per E-Mail unter »bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com«.



Mechkrieger, haltet durch! Hilfe naht. Der Patch auf die Version 1.05 behebt nicht nur einige Fehler sondern liefert auch detaillierte Informationen über die Mechs und die Waffen.

Blechstampfer

Für die Roboterkämpfer in »MechWarrior 2: Mercenaries« gibt es nun den Patch auf die Version 1.05. Dieser Patch ist sowohl für die MS-DOS- als auch für die Windows-95-Version des Spiels zuständig. Er behebt einige unmotivierte Abstürze und korrigiert neben einigen anderen Schwierigkeiten auch die Probleme in den »Prince Luthor«- und den »Pirate Dropship«-Missionen. Vor dem Patch sollten Sie allerdings Ihre selbstgebastelten Mechs verkaufen. Die in den Spielständen gespeicherten umgemodelten Kolosse verwandelt der Patch sonst wieder in normale Kampfmaschinen. Sollte es bei der Installation des Updates Probleme geben, empfiehlt Activision die komplette De- und Neuinstallation des Spiels. Nach dem Installieren des Patches müssen Sie unbedingt noch das Programm PROJPAT.EXE starten, sonst funktioniert das Ganze nicht.



Wer bei »Hardline« mehr als 100 Schuß Munition hat, sollte nicht speichern. Sonst schneidet das Spiel die vorderen Ziffern beim Munitionsvorrat weg.

Danach finden Sie in dem Mechwarrior-Verzeichnis die Datei MERC105.TXT, die Sie als ernsthafter Mechsöldner der Inneren Sphäre unbedingt studieren sollten. Diese enthält ausführliche Informationen über die zur Verfügung stehenden Waffen sowie die Ausstattung der verschiedenen Blechkameraden. Außerdem wird hier noch einmal detailliert aufgeführt, wofür die einzelnen Menüpunkte und Spieleinstellungen genau gut sind. Leider ist die Datei nur in Englisch vorhanden, aber allein wegen dieser Informationen sollte jeder Mechkrieger lospatchen.

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen Ausgabe finden Sie in dem Verzeichnis \PATCHES die Updates für »MechWarrior 2: Mercenaries« auf Version 1.05 sowie den Patch für »Der Planer 2« auf Version 1.04.

Eiskalt erwischt

Im CompuServe-Forum von PC Player geht es hoch her. Stein des Anstoßes ist die deutsche Version von »NHL 97« von EA-Sports. Obwohl einige Probleme behoben wurden, gibt es laut Aussage der Eishockeyfans immer noch keinen Grund zur Freude. Abstürze scheinen noch an der Tagesordnung zu sein. Um so erfreulicher ist da die Aussage von Electronic Arts, daß es demnächst für alle Käufer von NHL 97 einen Patch gibt. Ein Anruf bei der Hotline (02408/940555) genügt, um sich für den Patch vormerken zu lassen. In welcher Form und Größe Electronic Arts den Patch zur Verfügung stellt, steht noch nicht fest. Auf jeden Fall sollen mit dieser die Probleme mit den Nicht-Intel-Prozessoren von Cyrix und AMD sowie einige spielinterne Schwierigkeiten beseitigt werden. Abstürze treten nach Aussage von Electronic Arts vor allem dann auf, wenn das Spiel nicht korrekt auf die Hardware des PCs konfiguriert ist. Bei Schwierigkeiten hilft auch hier gerne die Hotline weiter.

Auf die harte Tour

Einen unangenehmen Fehler haben die Programmierer zumindest in die deutsche Version von »Hardline« gebastelt. Wenn der Spieler mehr als 99 Schuß Munition sammelt und das Spiel dann speichert, schneidet die Software ab der dritten Ziffer von hinten den Munitionszähler ab. Wer sich also schweißtreibende 113 Schuß erspielt hat und den Kampf später weiterführen möchte, besitzt nur noch einen kläglichen Munitionsvorrat von 13 Schuß. Da hilft nur eine Methode: Schießen Sie solange, bis der Zähler unter 100 rutscht, und speichern Sie erst dann. Allerdings müssen Sie beim erneuten Laden die gerade angespielte Sequenz komplett neu durchspielen. **(hf)**


LOGITECH
"Mit Logitech Produkten macht die Erforschung des Cyberspace noch mehr Spaß. Einfach cool!"
Logitech® liefert ständig neue Impulse für die PC-Technologie. Unsere neuen Produkte machen das Arbeiten, Spielen und Surfen im Internet schneller, einfacher und produktiver denn je.
Wenn Sie mehr über uns wissen wollen, besuchen Sie uns im World Wide Web (http://www.logitech.com) oder rufen Sie an:
Deutschland: Tel: 089-89467304 Fax: 089-89467200
Schulprodukte: Tel: 05724-95990 Fax: 05724-8433
Schweiz: Tel: 021863-5410 Fax: 021863-5311
Österreich: Tel: 06474-8212 Fax: 06474-821212
WINGMAN™ WARRIOR
Ideal für 3D-Actionspiele. Rundblickschalter, Throttle Control, 360° - Drehknopf sowie 4 weitere Knöpfe machen die Tastatur praktisch überflüssig. Stabiles Design und zweihändige Bedienung für schnelles und actionreiches Spielen.
John Romero von id Software: "Ich hätte nie gedacht, daß es eine so geniale Methode gibt, meine Spiele zu spielen." WingMan Warrior bringt Sie garantiert bis zum letzten Level!
WINGMAN
WARRIOR
ENTER CYBERSPACE
Hans van Rooij, Jane Williams, Paolo Castrucci und Stefan Gruber, Bürger der Europäischen Union
TM/® Alle Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



SIMSALAROM

Hobbyhexer vor: Angehende Zauberlehrlinge können mit dieser CD den herkömmlichen Zauberkasten zersägen.



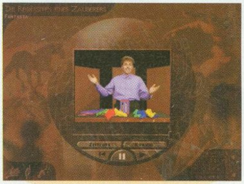
Berühmte Schwindeleien – die »blühenden Landschaften« sind nicht mit von der Partie.

Look at me, I'm Siegfried – in Bärenfelle gehüllte Magier aus deutschen Landen sorgen im Hotel Mirage in Las Vegas schon seit Jahren mit weißen Tigern und viel Brimborium für volle Säle. Wenn auch Sie von Ruhm und Ehre als Illusionist und Taschenspieler träumen, haben Sie wahrscheinlich schon im zarten Kindesalter Freund und Feind mit Kunststückchen aus einem Zauberkasten begeistert. Doch wir leben in den neunziger Jahren: Die Kids von heute machen sich mehr Gedanken darüber, die »Special Moves« eines Prügelspiels zu entdecken, als sich den Kopf über verschwundene Münzen zu zerbrechen.

»Der große PC-Zauberkasten« versucht einen Spagat aus jahrhundertealter Zauberkunst und moderner Computertechnik. Keith Fields, seines Zeichens Profizauberer aus England, führt Ihnen etliche Tricks im Videofenster vor. Die drei Hauptbereiche Münzenmagie, Kartenkunststücke und Seilsimsalabim werden durch Tips vom Meister (»Es gibt Leute, denen Sie Ihre Zauberkunst nicht aufdrängen sollten«) und ein paar andere Rubriken ergänzt. So ist Fantasta kein Softdrink, Clippo kein Wassereis, sondern, wie das Möbiusband, ein Zaubergegenstand, ohne die der Magier von Welt nicht leben kann. Keith beschränkt sich nicht nur auf die bloße Vorführung, sondern erklärt Ihnen die Wirkungsweise der Tricks und zeigt auf Wunsch jeden einzelnen Handgriff. Es ist oft verblüffend, mit welch einfachen Mitteln eine Illusion erzeugt werden kann.



Nicht verwandt mit lebenden Softwarehäusern: die Interaktive Magie.



Keith, wie er leibt und lebt: Die Videos sind ziemlich witzig gemacht.

Weiter geht es zum Menüpunkt »Improvisierte Magie«: Hier lernen Sie leider nicht die praktischen Tricks wie »Austauschen einer CPU, ohne dabei alle Kabel und Steckkarten ausbauen zu müssen« – warum auch, denn wie Keith schon ganz richtig sagt, verrät ein guter Zauberer selten seine Geheimnisse. Statt dessen lernen Sie acht Kunststücken wie »Das schwebende Brötchen« oder Serviettentricks, mit denen Sie im Restaurant beim Warten aufs Essen Ihre Tischgenossen bei Laune halten können. Lustig wird es bei den drei »Berühmten Schwindeleien«, bei denen Keith wie »Schnapp«-Ede Zimmermann vor Hütchenspielern oder miesen Kartenzockern warnt und deren Falschspielereien aufdeckt. Hinter den »Computerzaubereien« verbergen sich keine Tricks wie »Spiele rechtzeitig und bugfrei veröffentlichen« oder »doppelt soviel RAM in einer Sekunde zum Nulltarif«, sondern hier betätigt sich Ihr PC als Zauberer. Er errät nach ein paar Angaben Ihr Geburtsjahr oder sagt Ihnen, welchen von neun Gegenständen Sie sich ausgesucht haben. Na ja, nette Dreingabe, aber damit lockt man keinen Hund mehr hinter dem Ofen hervor, zumal der PC keine Anstalten macht, die Tricks überhaupt zu erklären.

Spektakuläre Aktionen wie das Copperfield'sche Wegzaubern der Freiheitsstatue oder die weißen Tiger von Siegfried & Roy sind, wohl aus finanziellen Gründen, nicht mit auf der CD. Klassische Kunststücke, wie beispielsweise Houdinis Entfesselungstricks vor einer Kanonenmündung mit brennender Lunte oder auf dem Meeresgrund, hat der gute Keith wahrscheinlich von seiner Versicherung verboten bekommen. Während des gesamten Programms ist man teils amüsiert, teils verwundert, warum es für das Lernen von Zaubertricks einen Computer braucht, und nicht etwa ein Buch oder ein Video.

Wohlan, dann wollen wir zum Schluß auch mal einen Trick versuchen: Ich zähle bis drei, und dann hören Sie auf, diesen Artikel zu lesen. Eins, zwei, drei. (ra)

DER GROSSE PC-ZAUBERKASTEN

HERSTELLER:
Telstar

PREIS:
ca. 90 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
Mac, 486er, Windows 3.1 & 95, SVGA (648 x 480), 4 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Mit über 50 Kunststücken sind Sie der Mittelpunkt jeder Familienfeier.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Solide, aber wenig spektakulär: Hier fliegen keine Hochhäuser in die Luft.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Sie verkaufen Haus und Hof, um den Flug nach Las Vegas zu Siegfried & Roy bezahlen zu können.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Üben, noch mehr Üben, immer noch Üben – das sagt selbst Keith Fields, und der muß es wissen.

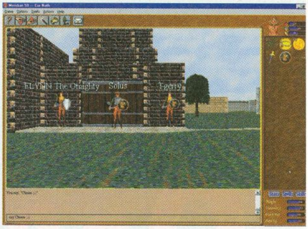


Oooooooops!
schon mit 90 Pentium Super-VGA & High Color
auf der B2-Überholspur
Tuc-Ench-Amun
Pharao
MAGIC BYTES
Have a N.I.C.E. day!
The hardest racing league in the world
SYNETIC The Funfactory
Ab 3. Januar '97 fahrbereit
Magic Bytes, Immelstr. 38, 33335 Gütersloh

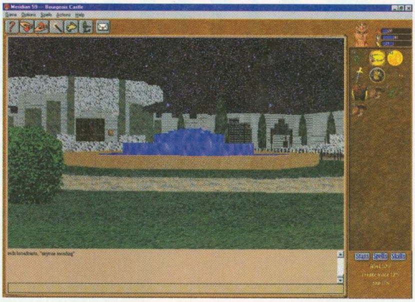
Test: Meridian 59

Längenkreise

Am Anfang war das MUD. Dann kam ein findiger Kopf und sah, daß es Geld versprach. Und Studio 3DO sagte: Es werde 3D!



Drei Bewohner der virtuellen Welt versammeln sich vor der »Adventurer's Hall« für ein Familienphoto.



Dieses Schloß ist eine der beeindruckenderen Örtlichkeiten in Meridian 59.

Gleich zu Anfang eine Warnung: Sollten Sie Telefongebühren für den Internet-Aufenthalt entrichten müssen, lesen Sie diesen Test besser nicht. Denn wer sich einmal mit »Meridian 59« angefreundet hat, verliert sehr leicht den Überblick über die Miete seines virtuellen Lebensraums. Grafik, Sound und Spielidee des Online-Rollenspiels wirken leicht überholt, die Verquickung von Ich-Perspektive und Online-Forum sorgt dennoch für fast zu viel Spaß am teuren DFÜ-Spiel.

Zu den alltäglichen Online-Problemen in Deutschland (schlechte Auslandsverbindungen und zu hohe DFÜ-Kosten) finden sich noch ein paar weitere, die spezifisch für Meridian 59 Geltung erlangen. Es gibt keine einzige Aktion, die offline durchgeführt werden könnte: Die Erschaffung eines Charakters geschieht ebenso mit dem Ticken des Gebührenzählers im Hinterkopf wie eine gerade am Anfang häufig nötige Ruhepause und das Lesen neuer Mails und Nachrichten der lokalen Organisationen. Dazu gesellt sich noch der etwas langwierige Einstieg in das Spielsystem, die Benutzerführung und die besonders für in Rollenspielen ungeübte Spieler harte Einstiegsphase.

Nach dem Erwerb der Spiel-CD muß zuerst ein Account auf einem der Meridian-Server eingerichtet werden, was mit Hilfe eines Web-Browsers (http://meridian.3do.com/meridian/) und einer gültigen Kreditkarte geschieht. Sobald Zugangsname und Paßwort angekommen sind, wählen Sie aus verschiedenen Gesichtsformen, dem Geschlecht und sechs Charakterwerten sowie einigen Zaubersprüchen Ihr Alter Ego aus. Nach dieser kurzen Prozedur tauchen Sie in die Fantasy-Welt von Meridian ein. Sofort fällt auf, daß die aus vielen 3D-Actionspielen bekannte Steuerung auch hier Ihre Gültigkeit besitzt, was die Bewegung im Raum angeht. Hinzu kommen noch einige Maus- und Tastaturkommandos, die einander ergänzen und ersetzen können.



Nur zwei der vielen Monsterarten, denen Sie begegnen: eine Spinne und eine Riesenameise.

Neben dem eigenen Mail- und News-System spielt die Echtzeit-Interaktion mit anderen Spielern eine gewaltige Rolle. Anfänger haben kaum eine Chance, ohne Hilfe anderer Spieler die Bedeutung mancher Gegenstände zu enträtseln. Das stellt jedoch kein übermäßig großes Problem dar, da sich unter den mehreren tausend eingetragenen Spielern immer eine gute Seele findet, die aus Hilfsbereitschaft ihre Erfahrungen und Weisheiten preisgibt. So wird »newbies« empfohlen, die Kampfkünste erst an Babyspinnen und Ratten auszufeilen, ehe sie sich auf stärkere Gegner stürzen können. Sobald Sie genug Kenntnisse besitzen, schließen Sie sich einer der zahlreichen Gilden an, die sich bereits im Betastadium des Spiels geformt haben, um ein leichteres Leben mit Unterstützung der Gildenoberen zu haben. Außerdem bieten einige Nichtspieler-Charaktere (NPCs) in der Spielwelt Aufträge an, die nach Verrichtung auch ordentlich belohnt werden.

Einen großen Haken hat die schöne neue Rollenspielwelt jedoch: Erst muß das Spiel gekauft ($ 39,95) oder per ftp heruntergeladen ($ 14,95) werden, 3DO verlangt $ 9,95 Spielgebühr pro Monat, hinzu kommen noch die Kosten für den Internet-Provider und die Telefonverbindung. Somit ist das Produkt für deutsche Spieler leider viel zu kostenintensiv. Aber Hilfe naht: Eine deutsche Version mit angepaßter Kostenstruktur ist in Arbeit – wir werden sicherlich darüber berichten. **(af)**

MERIDIAN 59	
▶ Hersteller:	Studio 3DO
▶ Betriebssystem:	Windows 95
▶ Hardware:	①②③④⑤
▶ Sprache:	Englisch

ALEXANDER FOLKERS ★★★★

Na gut, die Grafik ist nicht gerade ein Meilenstein der Rollenspielgeschichte. O.k., der Sound kann auch nicht als irrsinnig gut beschrieben werden. Aber das Gefühl, mit Hunderten echter Spieler in einer fiktiven Fantasy-Welt zu leben, macht beides wieder wett.

Die Nichtspieler-Charaktere reagieren zwar, wie in vielen anderen Rollenspielen, nur auf bestimmte Schlüsselwörter. Die menschlichen Mitspieler dagegen sind oft zu einem kleinen Schwätzchen aufgelegt und führen beispielsweise schon mal Auktionen mit magischen Gegenständen durch. Meridian 59 könnte so schön sein, wenn es in Deutschland bezahlbar wäre.

-HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	CompuServe	Internet
Activision	siehe Bomico	–	–	–	–
Acclaim	0211 52 33 222	24 Std.-Service	–	–	www.acclaimnation.com
Adventure Soft	siehe Bomico	–	–	–	–
Ascon Software	05241 966 933	Mo-Fr, 14-17 Uhr	05241 688 060	–	ascongmbh@aol.com
Attic Entertainment	07431 54323	Mo-Fr, 10-12, 13-18 Uhr	07431 543 26	–	attic.de (ab Mitte November)
Aztech Systems	0421 162 56 40	Mo-Do, 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr	0421 1691782	–	www.aztech.com.sg
Berkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Blizzard	siehe Bomico	–	–	–	–
Blue Byte	0208 450 88 88	Mo-Fr, 15-19 Uhr	–	–	www.bluebyte.de/bw.htm/
BMG	0180 530 45 25	Mo-Fr, 10-17 Uhr	–	–	www.bmginteractive.de
Bomico	06107 945 145	Mo-Fr, 15-19 Uhr	06107 930 222	–	hotline@bomico.rhein-main.com
Broderbund	0180 235 45 49	Mo-Fr, 9-17 Uhr (MEZ)	–	–	–
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	–	–	–
Creative Labs	089-957 90 81	Mo-Fr, 9-17:30 Uhr	089 957 72-37/-74	BLASTER	www.creaf.com
Maxis (Spiele ab 12/96)	siehe Virgin	–	–	–	–
Barbie Hotline	02131 965-462/-463/-464	Mo-Fr 9-18 Uhr	–	–	–
Dynamix	siehe Sierra/Coktel	–	–	–	–
EIDOS	05241 98 60 20	Mo-Fr, 11-13, 14-18 Uhr	–	–	–
Electronic Arts	02408 940 555	Mo- Fr, 10-17:30 Uhr	–	GAMEAPUB	desupport@ea.com
Empire	siehe Bomico	–	–	–	–
Europress	siehe Bomico	–	–	–	–
Funsoft/Softgold	02131 965111	Mo, Mi, Fr, 15-18 Uhr	02131 965 222	–	support@Funsoft/Softgold.com tips@Funsoft/Softgold.com
Gametek	0211 679 66 56	Mo-Fr, 10-17 Uhr	–	–	www.gametek.com
Gravis	0130 810 654	Mo-Fr, 9-16 Uhr	0031 36 53 603 79	–	www.gravis.com ftp.gravis.com
Greenwood	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Grolier	siehe Bomico	–	–	–	–
Ikarion	0241 470 15 20	Mo 14.30-18.30, Do 15.30 -18.30, Fr 14.30-18.30 Uhr	0241 470 15 24	–	www.ikarion.com
Impressions	siehe Sierra	–	–	–	–
Interplay	0211 52 33 222	24 Std.-Service	–	GAMEBPUB	www.interplay.com
Interplay (ält. Spiele)	siehe Bomico	–	–	–	–
IONA	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Linel	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Living Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	–	–	–
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	–	–	GAMEAPUB	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 337 303	Mo-Do, 18-20 Uhr	–	–	–
Max Design	0043 36 87 24 14 7 (Österreich)	Di, Do, 15-18 Uhr	–	–	–
Maxis (Spiele bis 11/96)	siehe Bomico	–	–	GAMEBPUB	–
Mega Tech	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Microprose	05241 946 480	Mo, Mi, 14-17 Uhr	05241 94 64 84	GAMEBPUB	www.microprose.com
Microsoft	089 31 76 18 10	Mo-Fr, 9:30-17:00	–	–	–
Microsoft direkt	0180 525 11 99	Mo-Fr, 9:30-17:00	–	–	–
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	–	GAMEAPUB	–
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Neo	0043 160 740 80 (Österreich)	Mo-Fr, 10-18 Uhr	–	–	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Funsoft/Softgold	–	–	GAMECPUB	–
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	–	–	–
Ocean	siehe Bomico	–	–	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	–	GAMEAPUB	www.ea.com.origin
Paramount	siehe Viacom	–	–	–	www.paramount.com
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Psygnosis	–	–	–	–	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Rainbow Kids	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Sierra/Coktel	06103 99 40 40	Mo-Fr, 9-19 Uhr	06103 99 40 41	GAMEAPUB	www.sierra.com ab 97 sierra.de
Sir-Tech	siehe Virgin	–	–	–	–
Software 2000 (Spiele bis 11/96)	05241 986010	Mo-Fr, 11-13, 14-18 Uhr	05241 986 023	–	www.software2000.de
Software 2000 (Spiele ab 12/96)	0190 57 2000*	Mo-Fr, 11-13, 14-18 Uhr	–	–	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	–	GAMEBPUB	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	–	–	–
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Funsoft/Softgold	–	–	GAMEAPUB	–
Sunflowers	siehe Bomico	–	–	–	–
TerraTec	02157 817 914	Mo-Fr, 13-20 Uhr	02157 817 924 (analog) 02157 817 942 (ISDN)	–	www.TerraTec.de
Trimark	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Velocity	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Viacom	0130 820 115	Mo-Fr, 8-17 Uhr (MEZ)	–	–	www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 39 11 13	Mo-Do, 15-20 Uhr	040 390 8160	–	www.vie.co.uk\~vie
Virgin Sound & Vision	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Virtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold	–	–	–	–
Vobis	0190 787 776*	Mo-Fr 7-22 Uhr	02405 94047	VOBIS	www.vobis.de
Warner Interactive	040 278 55 306	Di-Do, 15-18 Uhr	–	in Arbeit	in Arbeit

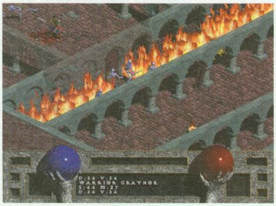
* 2,40/min

Klein & fein

Diablo

Von Michael Sielemann stammen die folgenden Hex-Trickserelen. Diese beziehen sich zwar auf die spielbare Demoversion, sollten aber auch im fertigen Spiel funktionieren. Laden Sie dazu Ihren Spielstand (zum Beispiel »game00.sav«) mit einem Hex-Editor. Die Angaben der körperlichen Attribute sollten in beiden Speicherzellen identisch sein.

Veraenderung	Offset
Staerke (Strength)	05A8, 05AC
Magie (Magic)	05B0, 05B4
Geschicklichkeit (Dexterity)	05B8, 05BC
Lebenskraft (Vitality)	05C0, 05C4
Goldstuecke (Gold)	0614



Die Demo-Version von Diablo finden Sie auf der PC-Player-Plus-CD 12/96.

MechWarrior 2: Mercenaries

Nils Riebau hat uns verraten, wie Sie Ihren Kontostand auf über zwei Millionen C-Bills trimmen: Laden Sie Ihren Spielstand (zum Beispiel »mersave0.sav«) mit einem Hex-Editor. Dort füllt man den Bereich 298 (HEX 12A)-300 (HEX 12C) mit »ff«. In Offset 301 (HEX 12D) schreiben Sie den Wert »77«.

Wer mit Hexereien nichts am Hut hat, sollte auf die folgenden Cheats von Olaf Nobis zurückgreifen (während des Spiels eingeben):

superfuncicalifragisexy	Unverwundbarkeit.
iseenfireandiseenrain	Unbegrenzte Waffenzahl.
redjack	Zerstört das anvisierte Objekt.
tikruleslikethecomstarbaby	Mission erfolgreich beenden.
bubbleboy	Sphären an/ aus.
crazysexycool	Unbegrenzte Jumpjets.
itsdabombinmybeautifullballoon	Jumpsets nachladen
walkthisway	Wegmarkierung an/ aus.
beholdmyglory	»Free-Eye«-Modus an/ aus.
ontimeeverytime	Zeitkompression an/ aus.
antijolt	Zeiterweiterung an/ aus.
flasyflashy	Autogruppierung an/ aus.

Links LS

Einen netten Gag schickte uns David Rose. Plazieren Sie in circa 40 Fuß Entfernung eine »Custom«-Kamera vor sich. Mit einem gezielten Schlag und etwas Glück zerlegen Sie die Linse des Objektivs.

Jagged Alliance: Deadly Games

Dank Heiko Günther sollten die »Deadly Games« kein Problem mehr für Sie sein. Laden Sie Ihren Spielstand (zum Beispiel »game0.sav«) mit einem Hex-Editor. Hinter den beiden entsprechenden Hex-Werten (siehe Tabelle) schreibt man »64« (setzt den Zustand des Gegenstandes auf 100 Prozent).

Der ersten Tabelle (siehe unten) entnehmen Sie, in welche der Speicherzellen die Werte geschrieben werden müssen. Aus Platzgründen haben wir lediglich die wichtigsten Objekte aufgeführt.

Körper	Offset
Helm	3a
Ohren	54
Gesicht	47
Körper	61
Linke Hand (1)	20
Linke Hand (2)	23
Rechte Hand	2d
Weste	6e
Tasche 1-5	7b, 88, 95, a2, af

Zu den Offsetwerten addieren Sie bitte 200 mal »x«, wobei »x« (0-5) den Charakter im Spiel angibt.



Digitale Kriegsführung mit Jagged Alliance.

Ausrüstungs-gegenstand	Hex-Werte	Ausrüstungs-gegenstand	Hex-Werte
Colt .45	02 06	Trt. Kevlar Helmet	34 63
Magnum .357	04 06	Trt. Kevlar Vest	37 63
Redhawk .44	05 06	Trt. Spectra Shield	39 63
Mod. Colt .45	06 06	Ultra Shield Vest	3a 63
Mod. Magnum	08 06	5 Pocket Vest	3e 63
Mod. Redhawk	09 06	First Aid Kit	3f 01
12 G Shotgun	0a 06	Tool Kit	41 01
Mod. UZI	0f 0f	Camouflage Kit	43 01
Mod. 12 G Rifle	10 06	Radio	49 63
Mod. M 14	11 15	Gas Mask	4c 63
Mod. M 16	12 15	Metal Detector	4e 63
Grenade Launcher	13 63	Camera	51 0b
Combat Knife	16 63	Bug Detect Radio	52 63
Ammo .38	17 01	100 Dollar	53 01
Ammo .45	18 01	Jar of Oil & Gas	5b 63
Ammo 9mm	19 01	Key	61 01
Ammo .357	1a 01	Padlock Key	62 01
Ammo .44	1b 01	Microfilm	68 01
Ammo .12 G	1c 01	Blue Prints	69 08
M 14 Ammo	1d 01	Briefcase	6a 63
M 16 Ammo	1e 01	Strong Box	6b 63
Stun Grenade	23 01	Flask	6c 01
Mustard Gas	25 01	Counterfeit Cash	6d 01
Live Plastic Expl.	2b 01	Stategic Plans	70 63
Land Mine	2c 01	Tactical Maps	71 63
Eagle Fireball	30 01	Chain Saw	7d 63

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:
DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks,
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.
Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer. mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr sofort gelöscht.
BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:
Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark - bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.
Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word-Format oder in reinem ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihren Anschreiben getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.
Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, weder schriftlich, noch per E-Mail, per Fax oder Telefon.
Wir bitten um Ihr Verständnis.

KOMPLETTLÖSUNG: DEADLY GAMES – TEIL 2

DAS SCHMUTZIGE GESCHÄFT

Die im letzten Heft präsentierten 15 Missionen sind im Vergleich zu den abschließenden 18 nicht viel mehr als ein Wanderausflug gewesen. Mit unseren Hinweisen bringen Sie die tödlichen Spiele trotzdem zu einem guten Ende.



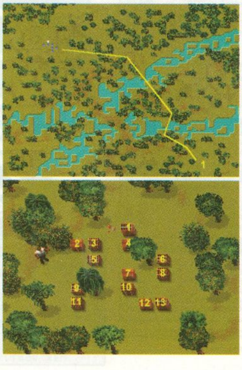
Im zweiten Teil der Kampagne geht es in Deadly Games erst richtig los – gegen die Terrortruppe »DFK«.

Im zweiten Teil der Komplettlösung von »Jagged Alliance: Deadly Games« geht es richtig zur Sache. Martin Deppe hat sich (unter Verwendung der »normalen« Voreinstellungen im Hauptmenü) bis zum Ende der Sir-Tech-Kampagne durchgekämpft. Wiederum finden Sie nach der Missionsnummer den zu erwartenden Lohn und die maximale Zugdauer in Runden.

Die Missionen 16 bis 33

Mission 16: 15 000$, 30 Runden

Terroristen haben mehrere Kisten geliefert bekommen, die Sie im Südosten bei (1) finden. Da die Gangster ihr Spielzeug aber lieber für sich behalten wollen, leisten sie erbitterten Widerstand. Nehmen Sie keinesfalls den Weg durch den schmalen Landstreifen südlich, sondern halten Sie sich südöstlich, wo der Fluß an einer schmalen Stelle überquert werden kann. Die meisten Gegner werden nun von Westen her nachfolgen – besser, als in ihre Abwehrreihe hineinzulaufen. Zwei von ihnen lassen nach ihrer Beseitigung drei Verbandskästen sowie 1090$ fallen. Ist das Lager erreicht, winkt reiche Beute; die Kisten enthalten: einen Redhawk-Revolver (1), drei Tränengasgranaten (2), Verbandszeug (3), 12g-Gewehr (4), Tarnausrüstung (5), je zwei Compound Tubes (6, 9), drei 12g-Munitionsclips (7), Kevlar-Helm (8), drei Schachteln Redhawk-Munition (10), drei Betäubungsgranaten (11), Kevlar-Weste (12) und Helm (13). Die Kisten (5, 6, 11) können nur von kräftigen Söldnern mit Stemmeisen geöffnet werden.



16. Mission: Dschungelkampf um ein Vorratslager.

Mission 17: 14 000$, 14 Runden

Zwei Brücken sind zu zerstören. Man sollte mit zwei Teams arbeiten und beide Ziele gleichzeitig sprengen. Notfalls reichen auch zwei Kämpfer aus, sie müssen nur schnell genug sein. Beide Varianten haben jedoch eines gemeinsam: Der Söldner mit dem Sprengauftrag muß Feuerschutz erhalten, da Ihre Gegner von seinem Vorhaben überhaupt nicht begeistert sind und aus allen Rohren feuern. Deponieren Sie die Dynamitstangen auf dem ersten Brückenfeld über dem Wasser (1, 3) und sichern von (2, 4) aus den Bombenleger.

Mission 18: 11 000$, 14 Runden

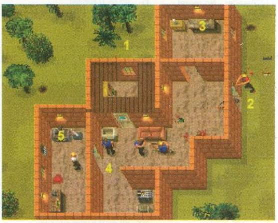
Beweisen Sie die Existenz einer High-Tech-Anlage, die sich in einer kleinen Forschungsstation befinden soll. Man scheint Ihren Worten zu trauen, denn ein Bericht genügt – Sie müssen nur Sichtkontakt herstellen! Von Nordwesten kommend auf das Gebäude vorrücken. Bei (1) lauert ein Gegner (Zenko), der einen Schlüssel bei sich trägt. Haben Sie diesen erbeutet, dringen Sie über (2) in das Gebäude ein. Vorsicht, eine große Anzahl von Verteidigern wartet hier. Der Schlüssel paßt zur Tür (3), hinter der ein weiterer Schlüssel liegt – dieser wiederum erlaubt den Zugang zur Tür (4). In diesem Raum steht auch die zu erspähende Anlage (5), die von einem letzten Terroristen bewacht wird. Notfalls lassen sich die Eingänge auch aufschießen. Je dicker das Kaliber der Waffe, desto größer die Chance.

Mission 19: 10 000$, 10 Runden

»DFK«, eine neue Terrortruppe, bildet in einem Camp Rekruten aus. Bevor diese unserer eigenen Organisation A.I.M. gefährlich werden, schalten wir sie aus. Schleichen Sie sich vorsichtig bis nach (1) vor. Mit etwas Glück bemerken die Frischlinge (2) nichts und können mit Granaten überrascht werden. Sind alle sieben Gegner ausgeschaltet, sollten Ihre Leute die beiden Kisten (3) öffnen – die linke enthält drei Schachteln Redhawk-Munition, die andere zwei 9-mm-Magazine. Schicken Sie unbedingt einen Söldner nach (4), wo ein Metallteil zu finden ist (Waffen-Upgrade!). Vorsicht, genau davor liegt eine Mine.



17. Mission: Zerstörung zweier Brücken.



18. Mission: Auf der Suche nach der High-Tech-Anlage

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

e-Mail: Althoff.Comp@T-Online.de

BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele CD- ROM:			Formel 1*	D	85,90	Rebel Assault 2	D	79,90
3D Ultra Pinball 2	D	66,90	Flying Corps*	D	79,90	***Red Baron 2****	***D***	***Anfr.***
Ace Ventura*	D	56,90	G-Nome*	D	66,90	Rendev.i.Weltraum*	D	78,90
Area 51*	***H***	***72,90***	Gene Machine	D	69,90	Riddle of Master LU	D	69,90
AH 64 Longbow	D	78,90	***Gene Wars***	***D***	***72,90***	Risiko*	D	72,90
- Flashpoint Korea*	D	46,90	Golden Gate Killer	D	69,90	***Road Rash***	***D***	***59,90***
American Dream*	D	36,90	Hardline	D	59,90	Rückkehr n.Krondor*	D	Anfr.
Azraels Tears	D	69,90	Hattrick Wins*	D	69,90	***Schleichfahrt***	***D***	***69,90***
Baphomets Fluch	***D***	***69,90***	***Hexagon Kartell***	***D***	***66,90***	Scorched Planet*	D	74,90
Barbie Druckstudio	D	69,90	***Hind***	***D***	***69,90***	Scorcher*	H	72,90
Barbie Filmstudio	D	69,90	Holiday Island*	D	69,90	***Secrets o.t. Luxor***	***H***	***98,90***
Barbie Modedesign.	D	79,90	Hugo 2	D	47,90	Sega Rally*	D	72,90
Battle Cruiser 3000*	D	64,90	***Hugo 4***	***D***	***64,90***	***Sentinent****	***D***	***72,90***
Bedlam	***D***	***73,90***	Hyperblade*	D	79,90	Shannara	D	75,90
Betrayal in Antara*	H	76,90	Interstate '76*	D	79,90	Sh.Holmes-Tät.Rose	D	72,90
Betrayal in Antara*	***D***	***79,90***	***Isnogud****	***D***	***67,90***	Silent Hunter	D	69,90
Birthright*	D	79,90	***Jagged Alliance 2****	***D***	***72,90***	Silent Thunder	D	79,90
Biing Lim.Edition	D	45,90	J.Madden NFL 97	D	72,90	Simon the Sorc.1+2	D	49,90
Blam! Machinehead	D	69,90	***Kais Power Goo***	***D***	***84,90***	Sim Park*	D	59,90
BuLi. Manager 97	***D***	***69,90***	***Leisure Suit Larry7****	***D***	***79,90***	Snowcrash*	D	59,90
Civilization 2	D	77,90	Lighthouse	D	79,90	***Sonic CD***	***D***	***54,90***
Civil War General*	D	81,90	Links LS	H	89,90	Star Control 3*	H	79,90
Clandestiny*	D	72,90	***Lords o.t. Realm 2****	***D***	***78,90***	Star Craft*	D	79,90



Toonstruck DV 69,90 | Bleifuß 2 DV 49,90

Cluedo*	D	73,90
Command+Conquer	D	79,90
C+C Missiondisk	D	29,90
C.+Conquer Alarmstufe Rot	***D***	***87,90***
Crazy Ivan*	***D***	***66,90***
Creatures	***D***	***66,90***
Crusader-no regret	***D***	***64,90***
Cyber Gladiators*	D	67,90
Daggerfall*	D	79,90
Daytona USA*	***D***	***73,90***
Deadlock	***H***	***72,90***
Der Planer 2	D	69,90
Destiny*	***D***	***71,90***
Destruction Derby 2*	D	72,90
Diablo*	***H***	***79,90***
D.gr.Schl.i.Ardennen	D	67,90
D.gr.Schl.u.Gettysb.	D	69,90
D.gr.Schl.u.Shiloh*	D	67,90
D.gr.Schl.v.Waterl.*	D	67,90
Die Hard Trilogy*	***D***	***72,90***
Die Pandorra Akte*	***D***	***74,90***
Die Siedler 2	D	69,90
- Mission CD*	D	31,90
D.Stadt d.verl.Kind.*	D	72,90
Discworld 2*	***D***	***79,90***
DSA3:Schatten ü.R*	D	39,90
Down i. the Dumps*	***D***	***69,90***
Earthsiege2:Skyforc.	D	79,90
Einstein	D	69,90
EF2000: Taktcom*	D	36,90
EF2000+Taktcom*	***D***	***79,90***
Electr. Arts Classic	***je***	***29,90***
Elisabeth I	D	66,90
Enemy Nations*	***D***	***52,90***
Ecstatica 2*	D	72,90
F1 Grand Prix 2	E	69,90
F1 Grand Prix 2	D	84,90
F1 Manager 96	D	69,90
F22 Lightning 2	E	72,90
F22 Lightning 2*	***D***	***79,90***
FIFA Soccer 97	***D***	***72,90***
Flottenmanöver*	D	73,90

Marbel Drop*	D	39,90
Master of Orion 2*	***D***	***Anfr.***
Meridian 59	H	69,90
Mechw.2: Mercenar.	E	76,90
Mechw.2: Mercenar*	D	79,90
Mega Race 2	D	56,90
Miss.f.: Cyberstorm	***D***	***79,90***
M.Pyt.R.d.Kokosnuß	D	66,90
Myst	D	63,90
NASCAR Racing 2*	***H***	***76,90***
NBA Live 97*	***D***	***72,90***
NHL Hockey 97	***D***	***72,90***
NHL Powerpl.H.97*	D	59,90
Nihilist	D	64,90
Need for Speed Sp.	D	79,90
Normality	D	71,90
Organic Art	D	56,90
Orionburger	***D***	***72,90***
Othello	D	39,90
Panzer Dragoon*	D	72,90
Phantasmagoria 2*	***H***	***76,90***
Prince of Persia Col.	H	25,90
Privateer 2*	***D***	***75,90***
- The Darkening -		
Privateer 2 Spec.*	***D***	***89,90***
Puppen,Perl.u.Pist.*	D	67,90
Rallye Racing 97	***D***	***72,90***
Rayman	D	39,90
Realms ot.Haunting*	***D***	***74,90***

StarTrek WarriorSet	D	67,90
S.T.O.R.M.	***D***	***64,90***
Super Eurof. 2000*	D	79,90
Syndicate Wars	***D***	***72,90***
Synergist - bl.Staub	D	69,90
Terminator SkyNet*	***D***	***52,90***
The Devide:Enem.*	D	53,90
The Muppets Inside	***H***	***66,90***
Three Dirty Dwarfes*	D	55,90
Three Skulls	D	79,90
Tie Fighter Collect.	D	73,90
Time Commando	D	72,90
Timelapse*	D	67,90
Tunnel B1*	D	79,90
US NavyFighters97*	***D***	***78,90***
Vikings*	D	69,90
Virtua Cop	D	74,90
Virtua Fighter PC	D	74,90
Tomb Raider*	***D***	***64,90***
Warcraft 2 Spec.Ed.	***D***	***79,90***
- Warcraft 2+ Exp.Set+ Buch		
Warcraft 2 Exp.Set	D	29,90
Warwind*	***D***	***69,90***
Wing Commander 4	D	59,90
Worms Spec.Ed.	***D***	***69,90***
- Worms+ Data+5 Extralevel		
Worms Data Reinfor.	D	29,90
Z	D	71,90
Zork Nemesis	D	79,90

Wir haben noch viele andere Spiele, Joysticks,Lösungen. Neu: Sony Playstation

* Bei Anzeigenschluß (06.11.) noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsches Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme + 10,90 +3.00 Zahlkartengebühr
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 (Stammkunden mit Kundennummer)

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 15.-- berechnen.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten
Unfreie Sendungen können wir nicht annehmen.

KaroSoft

Jürgen Vieth
Postfach 404, 40704 Hilden
Telefon 02103 / 3 10 41

CD-ROM

Alien Trilogy, Anleitung deutsch		79,90
Amored Fist 2.0, deutsche Version		83,50
Baphomet's Fluch, deutsche Version		79,90
Battle Cruiser 3000 AD, deutsche Version	+	69,90
Bleifuß 2, deutsche Version		59,90
Bug, deutsche Version		59,90
Bundesliga Manager 97		73,50
Comm. & Conquer 2 „Alarmstufe rot", kpl. dt.		89,90
Comanche 3, deutsche Version	+	83,90
Creatures, komplett deutsch		69,90
Crusader - No regret, deutsche Version		69,90
Daggerfall, deutsche Version	+	79,90
Das Schwarze Auge III - Schatten über Riva,dt.		39,90
Diabolo, Handbuch deutsch		83,90
Down in the Dumps, komplett deutsch		75,90
Dungeon Keeper, komplett deutsch	+	79,90
F 22 Lightning, komplett deutsch		83,90
FIFA Soccer 97, deutsche Version		79,50
Flying Corps, komplett deutsch		89,90
Flight. Sim. 6.0 WIN 95, deutsche Version		99,90
FS 5.1-Apollo-Collection 1/2/3 u. 4, je		57,90
Apollo Scenery Designer f. Flugsimulator,Anltg.dt.		85,50
HQ Aircraft Collection 1, f. FS 5.X, u. Flightshop		57,90
Formel 1 (Psygnosis), komplett deutsch		89,90
Hind, komplett deutsch		79,50
Jagged Alliance II, deutsche Version		77,90
Lands of Lore II, deutsche Version	+	89,90
Leisure Suit Larry 7, komplett deutsch		79,90
Links LS, Handbuch deutsch		99,95
Mech Warrior II-Mercenaries, kpl. deutsch		86,90
NHL Hockey 97, deutsche Version		79,90
Pandora Akte, deutsche Version		83,90
Phantasmagoria II, Handbuch deutsch		82,90
Privateer 2 - The Darkening, kpl. deutsch		84,50
Rallye Racing, Handbuch deutsch		73,95
Schleichfahrt, komplett deutsch		77,90
Sherlock Holmes 2 - Rose Tattoo, deutsch		79,90
Super EF 2000, komplett deutsch		85,90
Syndicate Wars, deutsche Version		79,90
Toonstruck, deutsche Version		77,90
Warwind, deutsche Version		72,50
Wing Commander III Classic, kompl. deutsch		37,50
„Z", deutsche Version		79,95
Zork Nemesis, deutsche Version		86,50

\+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6.90, Post-Nachnahme DM 9.90
UPS-Nachnahme DM 17.00
Ausland nur Euroscheck plus DM 25.00
Abholung möglich:
Hilden, Gerresheimer Str. 172



3 x GRATIS-Gutschein PP 01

JA, schicken Sie mir umgehend meine heiße **Sex-CD-ROM + Multi-Media- + Erotik-Katalog** zu. **Garantiert kostenlos und unverbindlich.**
Nr. **78 0014**

Name und Vorname

Straße und Hausnummer

PLZ und Wohnort
Ich bin damit einverstanden, auch von anderen Firmen Informationsmaterial zu erhalten.

Geburtsdatum X Unterschrift

ORION 24933 Flensburg • T-Online ✳ORION#
Internet http://www.orion.de Jede Menge Fun!

Alexander Storz
Softbox
Liebenaustr. 66 - 71111 Waldenbuch

PC- & Video-Spiele Versand

Tel.: 07157-22310
FAX 07157-22319



deutsch 89,90 DM



deutsch 89,90 DM



deutsch 89,90 DM



deutsch 89,90 DM

Adam´s Fam. Pinb.*	e./dt.	79,90 DM
Akte Pandora*	dt.	89,90 DM
Alien Trilogy*	e./dt.	94,90 DM
Baphomets Fluch*	dt.	84,90 DM
Bleifuss 2*	dt.	69,90 DM
Bundesl. Manag. 97	dt.	79,90 DM
Chaos Overlords*	dt.	84,90 DM
Command&Conq.2*	dt.	94,90 DM
Crusader No Regret	dt.	79,90 DM
Crusader No Rem.	dt.	54,90 DM
Dagger Fall*	dt.	79,90 DM
Daytona USA*	dt.	79,90 DM
Deadly Games*	-	89,90 DM
Demon World*	e./dt.	84,90 DM
Destruction Derby 2*	dt.	84,90 DM
Diablo*	dt.	84,90 DM
Die Hard Trilogy*	dt.	84,90 DM
Die Siedler 2	dt.	79,90 DM
Discworld 2*	dt.	79,90 DM
Earthworm Jim 1&2	dt.	74,90 DM
F1 Manager	dt.	84,90 DM
Fable*	dt.	99,90 DM
Gene Wars	dt.	94,90 DM
GP2 + TM Form. T2	dt.	299,00 DM
Heart of Darkness*	dt.	94,90 DM
Indycar Racing 1+2	e/dt.	99,90 DM
J. Madden Footb.97	e./dt.	74,90 DM
Lands of Lore 2*	dt.	84,90 DM
Master of Orion 2*	dt.	94,90 DM
Monster Truck*	dt.	84,90 DM
Nascar Racing	dt.	39,90 DM
NHL Hockey 97*	dt.	79,90 DM
Panzer Dragoon*	dt.	84,90 DM
Schleichfahrt*	dt.	84,90 DM
Sega Ralley*	dt.	84,90 DM
Simon t.Sorc. 1+2	dt.	49,90 DM
Syndicate Wars	dt.	84,90 DM
Theme Hospital*	dt.	89.90 DM
Tomb Righter	dt.	79,90 DM
Toon´s Truck*	dt.	84,90 DM
Warcraft 2+Exp.CD	dt.	99,90 DM

dt.= Deutsche Version, e./dt.= engl. Software/deut. Handbuch. Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nict lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Versandkosten : Vorkasse(V-Scheck) 6,90 DM, Nachnahme 8,00 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM). Ab 200 DM versandkostenfrei. Ausland nur gegen Vorkasse 20,- DM Porto. Weit mehr Spiele auf Lager....! Tägliche Neuheiten ! Neu für jedes Spiel Lösungen am Lager !



19. Mission: Überfall auf DFK-Rekruten.



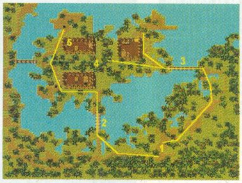
20. Mission: Es gilt, eine Satellitenschüssel zu stehlen.

Mission 20: 16 000$, 17 Runden

Ihre Söldner sollen eine Satellitenschüssel stehlen – nicht zum Privatgebrauch, sondern für unsere Forschungsabteilung. Eines vorweg: Ein Sprengstoffexperte ist bei diesem Auftrag nicht fehl am Platz. Von der Ausgangsposition (1) laufen Sie Richtung Nordosten, wo bei (2) bereits die ersten Gegner warten. Zu diesem Zeitpunkt wird die Brücke (3) gesprengt – mit ihr auch einige Terroristen. Hinter den Trümmern liegen mehrere Gegner in Stellung (4), davon einer mit Granatwerfer! Schalten Sie diesen Trupp schnellstens aus (etwa mit einer Granate), bevor Sie den Fluß auf den Brückentrümmern überqueren. Die gesuchte Schüssel befindet sich bei (5), sie sollte vom Sprengmeister des Teams aufgenommen werden, da sie mit einer Falle gesichert ist. Das Haus birgt noch eine »Compound Tube« (6), einen Werkzeugkasten (7) und bei (8) eine Kiste mit Granaten.

Mission 21: 14 000$, 20 Runden

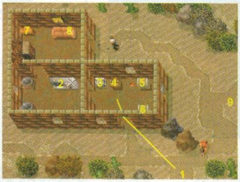
Der Killer Paulos hat sich einer Gesichtsoperation unterzogen; sein neues Aussehen soll auf ein Foto gebannt werden. Also die Kamera eingepackt und losgezogen. Bilden Sie zwei Trupps bei (1) und lassen diese über die Brücken (2) und (3) vorrücken. Der Killer hat sieben Leibwächter bei sich – sind diese beseitigt, fällt die Suche nach ihm wesentlich leichter. Schauen Sie mal bei (4) vorbei, dort treibt sich Paulos gerne herum. Bei (5) liegen 1500$ Bargeld, die mit einer Sprengfalle versehen sind und nur von einem Sprengexperten aufgenommen werden wollen.



21. Mission: Fotografieren eines gesichtsoperierten Killers.

Mission 22: 15 000$, 10 Runden

Ein wortwörtlich heißer Auftrag – nehmen Sie Trinkflaschen mit! Die feindliche Organisation ist zu überraschen: Möglichst viele Gegner sollen eliminiert werden, keiner von ihnen darf eine Warnung über Funk absetzen. Eine Meldung über den Erfolg der Mission gibt es erst nach der letzten Runde. Aus Richtung (1) kommend rennen Ihre Söldner sofort in das Gebäude. Bei (2) ist neben einer Ölflasche die Kommunikationsanlage, die keiner der Gegner erreichen darf. Der Benzinkanister im Vorraum stellt eine Gefahr da, weil er bei Beschuß explodieren kann – am besten einsammeln. Die Kisten (3) bis (6) enthalten einen Granatwerfer, zwei Handgranaten, einen Arztkoffer sowie ein M14-Sturmgewehr. Ersterer sollte sofort eingesetzt werden, da von Osten her, bei



22. Mission: Vier Gegner sind auszuschalten.

(9), große Gegnermassen auf das Haus zukommen – ein kleiner Ausfall tut Wunder. Bei (7) können zwei Gläser, bei (8) ein Stoffetzen gefunden werden, was mit dem Spritkanister und dem Öl einen schönen Molotowcocktail ergibt. Gehen Sie kein Risiko ein – es reicht, vier Gegner zu töten.

Mission 23: 11 000$, 12 Runden

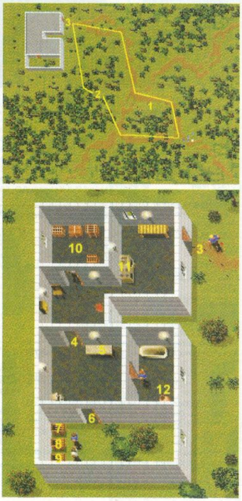
Ein einfacher Auftrag: Ihre Leute sollen in Reichweite eines Computers gelangen, der von nur vier Gegnern bewacht wird. Diese haben sich in einem kleinen Gebäude verschanzt; einer von ihnen schießt mit einem M16-Gewehr um sich. Sie starten bei (1) und rücken vorsichtig auf das Haus zu. Mindestens ein Söldner sollte über genug Aktionspunkte verfügen, um im Fenster auftauchende Gegner per »Interrupt« zu beschießen. Vor allem der Schütze mit dem Sturmgewehr sollte schnell ausgeschaltet werden – mittlerweile erkennen Sie diesen am Schießgeräusch. Sind die Verteidiger eliminiert, braucht nur noch die Position (2) erreicht zu werden.



23. Mission: Suchen Sie den feindlichen Computer.

Mission 24: 20 000$, 17 Runden

Drei DFK-Trupps treffen an einer Brücke zusammen – eine ideale Gelegenheit für einen Überraschungsangriff. Nehmen Sie jeden Söldner mit, der laufen kann. Diese Mission ist sehr knifflig, da kein Gegner überleben darf (es sind zwölf). Packen Sie auch sämtliche Granaten ein. Die Kämpfer positionieren sich am besten sofort in Stellungen, die Deckung und ein freies Schußfeld bieten (1 bis 4). Die drei Feindtrupps tauchen bei (5), (6) und (7) auf. Ihre vorderen Kämpfer bei (1) und (2) sollten die Granaten bei sich haben und über die beste Panzerung verfügen. Achten Sie auf Campbell,



24. Mission: Kampf gegen drei DFK-Trupps.

HIGHWAY TO HELL

BERLINS NO.1 IN GAMES

IBM™ CD-ROM

- 3 D Ultra Pinball 2
- 3 Skulls of the Toltecs
- AD&D Birthright
- AD&D Blood & Magic
- AD&D Core Rules
- AD&D Descent to Undermountain
- Age of Rifles
- Age of Sail
- AH 64 Longbow
- Alien Trilogy
- Armored Fist 2
- Baphomets Fluch
- Battlecruiser 3000
- Battle of the Ironclads
- Battles of Alexander
- Betrayal in Antara
- Bleifuß 2
- Bundesliga Manager 97
- Civilization 2 Data
- Civil War General
- Command & Conquer 2
- Commanche 3
- Creatures

- FIFA Soccer 97
- F1 GP 2
- Flottenmanöver

SEGA SATURN™

- Flying Corps
- Front Page Football 97
- Front Page Golf
- Gene Wars
- Gurps
- Heroes of Might & Magic 2
- Hind
- Imperium Galactica
- Interstate 76
- Jagged Alliance 2
- John Madden 97
- Knights of Xentar inc. Update
- Lands of Lore 2

NINTENDO 64

- Larry 7
- Lighthouse

- Nascar Racing 2
- PGA Golf 97
- Phantasmagoria 2
- Powerslave
- Privateer 2
- Rally Racing 97
- Red Baron 2
- Schleichfahrt
- Sega Rally
- Shattered Steel

PlayStation

- Sherlock Holmes 2
- Sonic
- Star Control 3
- Star General
- Star Trek Borg
- Star Trek Generations
- Star Trek Star Fleet Academy
- Steel Panthers 2

ANDERE TRÄUMEN DAVON, WIR HABEN SIE...

DIE WEIHNACHTSKNALLER '96!

- Crusader 2
- Deadlock
- Diablo
- Die Hard Trilogy
- Die Siedler 2 Data
- Discworld 2
- Down in the Dumps
- Dragonheart
- DSA 3
- DSA Tools
- Dungeon Keeper
- Elder Scrolls 2 Daggerfall

- Links LS
- Lords of the Realm 2
- Magic the Gathering
- Master of Orion 2
- M.A.X.
- Meridian 59
- MDK
- Mechwarrior Mercenaries
- Missionforce Cyberstorm
- Need for Speed SE
- Neverhood
- NHL Hockey 97

- Syndicate Wars
- Theme Hospital
- Tomb Raider
- Toonstruck
- Wages of War
- Warcraft 2 Data
- Warwind
- Wizardry 7 Gold
- Wizardry Nemesis
- Wooden Ships & Iron Men
- X-Wing vs. Tie Fighter
- Z

MAGIC The Gathering

- Duelist Zeitschrift
- Magic TG dt 4th Edition UL
- Magic TG dt. o. us Allianzen L
- Magic TG dt. o. us Eiszeit L
- Magic TG dt o. us Heimatländer L

- Magic TG dt. o. us Trugbilder L
- Magic TG dt. o. us Visionen
- Magic TG us Chronicles UL
- Magic TG us Fallen Empires L
- Star Wars A New Hope L

- Star Wars L
- Zubehör-Card Box (f.800 Cards)
- Zub.-Collectors Card Album
- Zub.-Hologram Einzelkartenhüllen
- Zub.-Hologramm Pages

HIGHWAY TO HELL GOES INTERNET:

http://www.highway-to-hell.de

NEWS, PATCHES, TRAINER, DEMOS, GERÜCHTE, u.V.m.



030/886 82 964
030/885 47 92 FAXLINE
KURFÜRSTENDAMM 195
10707 BERLIN IM spielbrett

Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-20:00, Sa 10-16:00

PC-CD +++ TRADING CARD GAMES +++ SEGA SATURN
NINTENDO 64 +++ SONY PLAYSTATION +++ BRETTSPIELE

Versandpauschale 11,– DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Bearbeitungsgebühr von 25,- DM · Bitte Sendungen an uns frankieren, unfreie Sendungen werden nicht angenommen · Es gelten unsere AGB ·Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

Gesetzliche Krankenkassen



Sicher haben Sie schon gehört, daß Sie 1996 auch als gesetzlich Krankenversicherter Ihre Kranken'kasse frei wählen können. Aber wußten Sie auch, daß Sie dabei tatsächlich bis zu 1.200 DM im Jahr sparen können? Und genau dazu verhilft Ihnen jetzt der PLUSMINUS Krankenkassenführer!

ISBN 3-7723-9563-5
1996 WDR, Köln
ÖS 238,–/SFr 25,–/DM **29,95***

Bausparen

Beim Bauen geht es um Ihr Geld! Und es geht um sehr viel Geld. Prüfen Sie deshalb jedes Angebot mit dem PLUSMINUS-Bauspar-Vergleich:

- Was Sie ein Bauspar-Vertrag tatsächlich kostet
- Wieviel er Ihnen bringt
- Was Sie wirklich davon haben
- Welche alternativen Finanzierungsvarianten für Sie in Frage kommen
- Welche Rechnung für Sie über die gesamte Laufzeit wirklich aufgeht

ISBN 3-7723-9552-X
1996 WDR, Köln
ÖS 238,–/SFr 25,–/DM **29,95***

Telekom Tarife 96

Topaktuell: So senken Sie jetzt Ihre Telefonrechnung! Diese neue plusminusSoftware mit umfangreichen Funktionen zur Gebühren-Erfassung und -Berechnung, spart bares Geld. Mit ● persönlichem Telefonnummern-Verzeichnis ● vollautomatischer Gebührenerfassung und weltweiter Tariferkennung ● automatischer Gebührenübernahme in eine Monatsendabrechnung ● Voreinstellung der gewünschten Gesprächsdauer ● Vorabkalkulation, wann welches Gespräch am günstigsten ist. Bereits integriert: Tarifstufe 2, gültig ab 1. Juli 1996.

ISBN 3-7723-9422-1
1996 WDR, Köln
ÖS 198,–/SFr 23,–/DM **24,95***

BAföG '96

Ein Studium ist teuer und während der Ausbildung zählt jede Mark. Aber nur ein optimaler BAföG-Antrag garantiert, daß Sie auch die Förderung erhalten, die Ihnen zusteht! Genau dazu verhilft Ihnen diese Software. Qualifizierte Fachleute haben hier eines der kompliziertesten Leistungsgesetze in ein Programm übertragen, das Ihren Anspruch auf Ausbildungsförderung auch in Sonder- und Grenzfällen zuverlässig ermittelt und Ihnen so bares Geld einbringt.

ISBN 3-7723-9553-8
1996 WDR, Köln
ÖS 198,–/SFr 23,–/DM **24,95***

Kapital-Lebensversicherungen

Wußten Sie, daß 53% aller Anbieter von Kapital-Lebensversicherungen unseriös arbeiten? Hier ist der individuelle Test für Ihren Vertrag! Mit dieser Software werden Sie selbst zum Finanzprüfer: Jetzt können Sie Ihren persönlichen Versicherungsvertrag auf seine Rentabilität hin analysieren. Und wenn Ihre Versicherung schlecht dabei abschneidet, erfahren Sie ganz konkret, was zu tun ist, um dennoch mehr aus Ihrem Geld zu machen.

ISBN 3-7723-9602-2
1996 WDR, Köln
ÖS 238,–/SFr 25,–/DM **29,95***

Franzis' Buch- und Software Verlag GmbH • Buchabteilung
• Postfach 1149, 85618 Feldkirchen
Bestell-Hotline
• Tel: 089/99115-444
• Fax: 089/99115-103

Franzis'

Mit dieser CD schaffst DU sie ALLE!



Über 20 Spiele-Lösungen zu den aktuellsten Spielen – und das zu einem sagenhaften Preis! Absoluter Wahnsinn! Damit kannst Du endlich beruhigt einschlafen, ohne daß Du Dich fragst, wie es in Deinem favorisierten Spiel weitergeht. Und damit Du auch in Zukunft bei neuen Spielen weißt, wie der Hase läuft, erscheint diese CD alle 3 Monate neu – jeweils mit neuen Spiele-Lösungen.

IM GUT SORTIERTEN FACHHANDEL ERHÄLTLICH!

DM 29,95 unverbindliche Preisempfehlung

Also gleich anrufen und bestellen:

FON: 06184-990376
FAX: 06184-990378

Visio NOVA
Handelsgesellschaft mbH

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
BITTE NUR MIT GEWERBENACHWEIS!

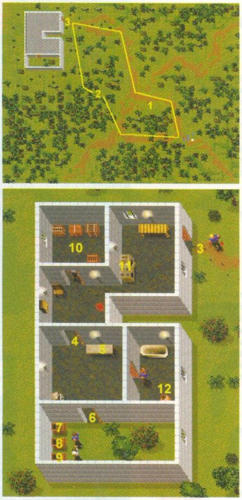
Läuft auf allen IBM-PC mit Windows 3.1x oder Windows 95.

der einen Granatwerfer mit sich führt – er darf gar nicht erst zum Schuß kommen. Sind die Gegner zur Strecke gebracht, wartet deren wertvolle Ausrüstung auf Sie.

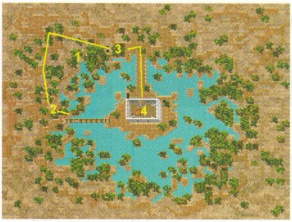
Mission 25: 16 000$, 15 Runden

Was fehlt bisher noch in einem gut ausgestattetem Inventar? Richtig: ein Mörser. Und genau diesen gilt es nun zu erobern. Man teilt seine Leute in zwei Abteilungen, von denen die stärkere nach Westen wandert, die andere nach Norden. Letztere trifft bei (1) auf mehrere verwundete Gegner und beseitigt diese, um den Weg Richtung (3) fortzusetzen. Die erste Gruppe bekämpft bei (2) zwei Gegner, die je einen Schlüssel mit sich führen. Dann marschiert sie ebenfalls nach (3). Dringen Sie dort in das Gebäude ein. Der erste Schlüssel öffnet Tür (4), hinter der sich bei (5) das Objekt der Begierde befindet. Der Mörser ist zwar stark beschädigt, doch der Camp-Mechaniker will ja auch was zu tun haben.

Der zweite Schlüssel sperrt die Tür zum Innenhof (6) auf. Direkt südlich der Tür ist ein Auslöser für einen Sprengsatz; weichen Sie diagonal aus! Die Kisten (7) bis (9) enthalten eine Mörsergranate, Sprengstoff und drei Handgranaten. Alle drei Behälter sollten nur von einem Sprengmeister geöffnet werden. Weiterhin finden Sie bei (10) vier Kisten mit Minen, bei (11) zwei Flaschen Öl, in der Vase (12) zwei Gläser und zuletzt in der Kiste (13) eine Fünftaschenweste.



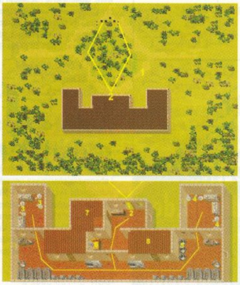
25. Mission: Endlich finden wir einen Mörser.



26. Mission: Ein Gefallen für Gus.

Mission 26: 20 000$, 17 Runden

Ihr »Makler« Gus bittet um einen persönlichen Gefallen: Der Verräter Granger soll eliminiert werden. Das Ziel hat sich in einer Hütte (4) verschanzt, zu der zwei Wege führen – ein Damm und eine Brücke. Vergessen Sie die Brücke, sie würde Ihnen bei Betreten nur um die Ohren fliegen. Bleibt also der Damm. Schalten Sie zunächst den Schützen bei (1) aus, wonach ein guter Kämpfer Richtung (2) loszieht, um dieses Gebiet zu säubern. Anschließend sollte er am Wasser Stellung beziehen. Die restlichen Söldner rücken nach (3) vor, wo es zu weiteren Scharmützeln kommt. Die Insel mit Grangers Zuflucht wird dabei immer im Auge behalten; bei Gelegenheit lassen sich hier schon Gegner bekämpfen. Granger trägt eine gute Panzerung – man muß also nahe genug herankommen. Zügiges Vorgehen ist gefragt, da der Damm keinerlei Deckung bietet. Unter Feuerschutz dringt ein Kommando zur Hütte vor und eröffnet das Feuer, sobald sich der Verräter am Fenster blicken läßt. Ist er erledigt, sammelt man im Gebäude 2500$ Bargeld (im Tresor) und zwei Handgranaten (in der Kiste) ein.



27. Mission: Strafaktion gegen DFK.

Mission 27: 21 000$, 25 Runden

Ihre Erzfeinde vom DFK geben keine Ruhe – das schreit nach einer Strafaktion. Vier Apparaturen in einer Einrichtung der Organisation warten nur darauf, zerstört zu werden. Am Anfang die Dynamitstangen einsammeln, bevor man sich bei (1) um die ersten Gegnermassen kümmert. Hier erweist sich der Mörser aus der vorletzten Mission als nützlich. Ist außerhalb der Anlage die Situation geklärt, dringen Sie bei (2) in das Gebäude ein. Die zu sprengenden Geräte befinden sich im West- und Ostflügel (3, 4). Sollte die Zeit knapp sein, brauchen die Zeitbomben nicht unbedingt eingesetzt zu werden, Handgranaten tun es ebenso. Die beiden oberen Vasen (5) enthalten wertvolle Metallteile, mit denen Ihr Mechaniker Waffen aufbessert. Bringen Sie ihm auch den Werkzeugkoffer (6) mit – er wird sich freuen. Verbandszeug liegt im Raum (7); gründliche Einsatzchefs beseitigen auch noch den Gegner im Nebenzimmer (8).



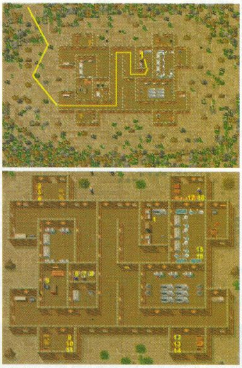
28. Mission: Auftrag für einen Einzelkämpfer.

Mission 28: 15 000$, 10 Runden

Dieser Auftrag läßt sich leicht mit einem Kämpfer lösen. Ein gewisser Dr. Michaels befindet sich auf der Flucht vor DFK und muß in Sicherheit gebracht werden. Ein verlassenes Forsthaus ist ideal dafür. Auf der Suche nach dem fliehenden Wissenschaftler bewegt sich Ihr Leibwächter Richtung Nordosten, wo er in der Umgebung von (1) auf seinen Schützling trifft. Kehren Sie sofort mit ihm um zur Forststation (2), und die Verfolger sind abgehängt. In der Hütte befindet sich als Bonbon noch eine Kiste mit Compound Tubes.

Mission 29: 25 000$, 35 Runden

Eine extrem lange Mission, die Ihr ganzes Team fordert. Der gerettete Dr. Michaels erzählt von einer CD, die wichtige Informationen über DFK enthält. Und eben diese gilt es nun zu beschaffen. Nehmen Sie unbedingt einen Sprengstoffexperten mit, das CD-ROM bei (1) wird von Sprengfallen gesichert. Der Haupttrupp kämpft sich zur Silberscheibe durch, wo hochstufige Kämpen einen Schalter bemerken. Diesen nicht betätigen! Die Sprengsätze sind eine Aufgabe für den »Feuerwerker« (vorher besser speichern). Im und um das Gebäude laufen insgesamt neunzehn Gegner herum. Sind diese schließlich beseitigt, kann man in Ruhe die CD und



29. Mission: Die längste Mission von allen.

andere Nützlichkeiten einsammeln. Hier eine komplette Liste: M16-Munition (2), 9-mm-Munition (3), Redhawk-Munition (4), 1250$ Bargeld (5), Verbandszeug (6), Gläser (7), Stoff (8), Öl (9), Benzin (10, vermint!), Benzin (11), Metallstück (12), M14-Munition (13), Mörsergranaten (14, 15, 18), Minendetektor (16) und Granatwerfer (17). Vor allem die Granaten sollten vom Sprengstoffexperten eingesammelt werden.

Mission 30: 20 000$, 10 Runden

Verteidigen Sie ein Warenlager gegen Eindringlinge. Das kleine Gebäude verfügt über zwei Fenster (1), an denen sofort zwei Kämpfer postiert werden. Diese decken gleichzeitig den Haupteingang (2) ab. Ebenfalls zu sichern ist die Tür (3). Wie es Lagerhäuser so an sich haben, gibt es hier jede Menge Kisten – und deren Inhalt läßt manches Söldnerherz höher schlagen: Minen (4), Granaten (5), ein Granatwerfer (6) und 9-mm-Munition (7) kann man schließlich immer gebrauchen. Vielleicht sogar sofort?

In einem günstigen Moment machen zwei oder drei gute Leute einen Ausfall durch die westliche Tür (der Schlüssel liegt vor der Schwelle). Vor der Tür sind Minen gelegt, die aber von den mittlerweile erfahrenen Mitgliedern schnell aufgespürt werden sollten. Jetzt lassen sich Aggressoren im toten Winkel der Fenster entdecken. Das Lager muß nur zehn Runden gehalten werden, man kann seine Kräfte also schonen.



30. Mission: Verteidigung eines Warenlagers.

Mission 31: 22 000$, 9 Runden

Die alten Bekannten von der DFK-Organisation haben wieder zugeschlagen und eine Forschungseinrichtung überfallen. Der einzige Überlebende, Dr. Yang, ist schwer verletzt und bedarf dringend ärztlicher Versorgung. Es reicht völlig aus, nur einen Söldner loszuschicken, der halbwegs mit Verbandszeug umgehen kann. Lassen Sie die übrigen zu Hause – sie werden in den beiden nächsten Einsätzen genug zu tun haben. Ihr Sanitäter betritt zügig die Station durch die Bresche an der Ostseite. Der Verletzte befindet sich bei (1). Verarzten Sie ihn gründlich, während die DFK-Truppen vergeblich nach Ihnen suchen.



31. Mission: Retten Sie Dr. Yang.

Mission 32: 28 000$, 13 Runden

Der Träger geheimer DFK-Unterlagen, Manera, ist mit dreizehn seiner Kumpane nach Westen unterwegs. Ihre Mietsoldaten sollten sich daher so verteilen, daß sie nach Osten hin Deckung haben (1). Schon nach kurzer Zeit taucht die feindliche Gruppe vor Ihnen auf – unvorsichtigerweise dicht gedrängt (2). Am besten mit einem Mörser zuschlagen, der Rest ist dann kein Problem mehr. Ohne Artillerie wird zu den bewährten Granaten gegriffen. Ist die feindliche Kolonne aufgerieben, wird nochmal schnell der Bestand an verwertbaren Gegenständen aufgefrischt: Die entscheidende, letzte Schlacht wartet auf Sie ...

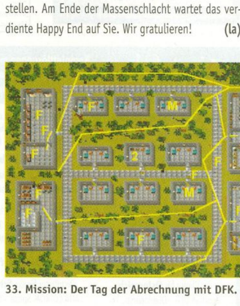


32. Mission: Abfangen geheimer Unterlagen.

Mission 33: 30 000$, 30 Runden

Der Tag der Abrechnung ist gekommen. Rüsten Sie sich zum Überfall auf das Hauptquartier der DFK. Sogar der alte Haudegen Gus will mit von der Partie sein – trennen Sie sich also von Ihrem Mechaniker (der dürfte die schwächsten Kampfwerte haben) und machen Platz für den Veteranen. Gus ist zwar nicht mehr der schnellste, schießt aber recht gut; außerdem bringt er sein modifiziertes M16-Sturmgewehr mit. Es sollten vor allem zahlreiche Mörser und Granatwerfer eingepackt werden, sämtliche Munition kann bedenkenlos verbraucht werden.

Mit den meisten der 24 Verteidiger ist im westlichen Teil der Karte zu rechnen, besonders in den beiden großen Gebäuden dort. Auf der Übersichtskarte sind von Feinden besetzte Gebäude mit einem (F) markiert. Diese Wachposten machen durchaus Ausfälle. Achten Sie auch auf Sprengfallen; so lösen die Türschwellen der beiden mit (M) markierten Häuser Explosionen an anderen Stellen aus. Bei (2) findet man einen Arztkoffer (rechte Kiste) und eine Mörsergranate (links). Teilen Sie Ihre Mannschaft in vier Zweiergruppen auf, die in nicht allzu großen Abständen das Gebiet von Ost nach West durchkämmen. Besonders bei den äußeren kleinen Gebäuden können gut die Türen aufgeschossen werden, während der zweite Söldner sichert. Es wimmelt nur so von Minen, doch das sollte kein großes Problem darstellen. Am Ende der Massenschlacht wartet das verdiente Happy End auf Sie. Wir gratulieren! (la)



33. Mission: Der Tag der Abrechnung mit DFK.

KOMPLETTLÖSUNG: GENE WARS – TEIL 1

DEN GENEN AUF DER SPUR

Im Biologieunterricht nie aufgepaßt, keine Ahnung von den Mendelschen Gesetzen? Macht gar nichts, wir helfen Ihnen beim Saurier-Vogel-Züchten von »Genewars«.

Unser Strategieexperte Martin Deppe hat sich der schweren Aufgabe angenommen, Bullfrogs »Gene Wars« zu lösen. Im ersten Teil der Komplettlösung bekommen Sie allgemeine Tips sowie konkrete Unterstützung bei den Missionen 6 bis 10 – die ersten fünf werden schon im Handbuch erklärt.

Spezialisten für jeden Zweck

Grundsätzlich sollten immer die besten Spezialisten mitgenommen werden! Zwar können ihre Fähigkeiten nach einiger Zeit nicht mehr verbessert werden, weil sie bereits maximal sind, aber besonders in der Anfangsphase einer Mission bringen sie entscheidende Vorteile. Sind nach Beendigung eines Auftrages noch Monolithen vorhanden, können per Landeplatz immer noch schwächere Spezialisten nachgeholt und verbessert werden. Zudem kommen die Himmlinge auch nach Missionsende häufig vorbei und stellen einen Monolithen zur Verfügung – also nie sofort nach der Erfolgsmeldung abbrechen! Als besonders wichtig erweisen sich die **Ingenieure**. Je besser diese sind, desto schneller sowie billiger errichten und reparieren sie Bauwerke. Da Ingenieure häufig das Ziel gegnerischer Attacken sind, ist ihre höhere Gesundheit von erheblichem Vorteil. Reißen Sie nicht mehr benötigte Bauwerke (etwa Minenbagger) ab, um Goop zu erhalten. Niederreißen ist auch beim Gegner möglich – das bringt Ihnen zwar keinerlei Goop, aber ihm großen Ärger.

Die **Tierpfleger** steuern nicht nur die Fortpflanzung und das Verhalten der eigenen Kreaturen, sondern bekämpfen zudem feindliche Monster. Dies geschieht nicht nur durch Betäuben, sondern auch mit scharfer Munition. Allerdings verstimmt das Töten von Kreaturen die Himmlinge, also nur im Notfall zur Waffe greifen. Beim Beschießen aufgewerteter Krabben kommt es immer wieder zu Querschlägern, welche die eigene Basis beschädigen. Die tödlichen Geschosse machen ferner keinen Unterschied zwischen eigenen und fremden Züchtungen.

Auch die **Genetiker** dürfen Kreaturen betäuben und sollten deshalb mit zur Verteidigung oder zum Angriff eingesetzt werden. Ihre Heilerfähigkeiten sind ebenfalls nicht zu verachten – überprüfen Sie also regelmäßig den Gesundheitszustand Ihrer Spezialisten und Schöpfungen. Zwar kann ein Genetiker sich nicht selbst heilen, er regeneriert sich aber mit der Zeit. Ganz anders sieht das aus, wenn mehr als ein Genetiker anwesend ist – das verbietet Ihnen niemand und kann auch bei anderen Spezialisten einen gewaltigen Vorteil bringen. Wer etwa am Anfang mit zwei oder gar drei Ingenieuren startet, zieht seine Basis viel schneller hoch. Zurück zu den Genetikern. Deren Hauptaufgabe ist es, neue Spezies zu untersuchen. Gelingt es ihnen nicht, eine neue Kreatur besonders gut zu erforschen, ist das kein Grund zur Verzweiflung: Selbst Monster, die mit kargen zehn Prozent Forschungsstand gezüchtet wurden, kann man untersuchen. Das bringt zwar meistens nur einen Prozentpunkt, aber mit jedem Mal werden die Neuzüchtungen etwas widerstandsfähiger.



10. Mission: Beim Luftangriff auf die Feindbasis geht einiges zu Bruch.

Die **Botaniker** sorgen für genug Tierfutter sowie Holznachschub und heben durch Pflanzenaussaat den Punktestand bei den Himmlingen in den grünen Bereich. Bringen Sie die richtige Saat aus: Der im Auswahlmenü gezeigte Untergrund bei den Pflanzen sollte mit dem Saatgebiet übereinstimmen. Unterschiede bestehen auch beim Holz- und Futterwert der Pflanzen sowie der Wachstumsrate. Lassen Sie den Pflanzen Zeit zum Wachsen – wer neu ausgebrachte Gewächse gleich zum Verfüttern oder als Holznachschub nutzt, vergeudet sein teures Saatgut.

Alarm, die Himmlinge kommen

Das »Mies-o-meter« muß bei Ankunft der Himmlinge zumindest im neutralen Bereich sein. Die Pazifisten-E.T.s fügen immensen Schaden zu, wenn sie sauer sind – schon ein einziger roter Punkt kann zum Ende eines Spezialisten führen. Böse Aktionen sind das Töten von Kreaturen, das Fällen von Bäumen oder das Beschädigen der feindlichen Basis – jedoch nur, wenn Spezialisten dafür verantwortlich sind. Ihre Monsterchen hingegen können tun und lassen, was sie wollen, das Mies-o-meter fällt deswegen nicht. Befindet sich dieses im roten Bereich, hilft vor allem der Botaniker, der durch Pflanzenzucht viele Punkte sammeln kann. Dabei zählt übrigens nicht nur die direkte Saat, sondern auch die natürliche Verbreitung gepflanzter Gewächse. Ganz wichtig: Setzen Sie keinesfalls den Tierpfleger zum Töten gegnerischer Geschöpfe ein, während die Himmlinge da sind. Bei guter Führung (Mies-o-meter zeigt alle grünen Punkte) schenken Ihnen die schwebenden Naturschützer nicht nur 1000 Goop, sondern plazieren in Ihrer Nähe einen Monolithen. Durch Berührung des aus 2001 entlehnten Klotzes verbessern sich bei einem Spezialisten die Fähigkeiten, und ein Monstertyp (etwa Krabben) erhält auf Dauer seine jeweilige Spezialeigenschaft (zum Beispiel Ausschlagen bei Mulis).

Gut gebaut ist halb gezüchtet

Beachten Sie unbedingt folgendes: Gebäude, die gerade verbessert werden, sind während dieses Zeitraums nicht in Betrieb! Bevor also etwa ein Gentank ausgebaut wird, sollten genug Wesen am Leben sein, um für eine gewisse Zeit keine neuen herstellen zu müssen. Das Grundmodell der Energiewirtschaft in Gene Wars ist der **Photonenfänger**. Er kann zweimal verbessert werden, zum Spektralschwamm und zur EM-Falle. Die **Verteilerstation** stellt nach dem mehr Energie in einem größeren Verteilungsradius zur Verfügung. Auch auf Windenergie kann später zurückgegriffen werden, was jedoch nur etwas bringt, wenn die Anlage auf erhöhter Position steht. **Gentanks** ermöglichen das Klonen der fünf Grundspezies, sofern sie bereits erforscht

wurden. Erst durch ein Upgrade zur höherwertigen und produktiven Genmaschine dürfen auch Kreuzungen künstlich geschaffen werden. Aus Kostengründen ist es zwar günstiger, diese Hybriden durch Paarung der Grundspezies zu erhalten, aber nicht immer spielt die Erblehre so mit wie Sie möchten: So kann bei der Paarung einer Krabbe mit einem Muli viererlei geschehen, etwa die Entstehung einer weiteren Krabbe oder eines Mulis, oder aber auch einer Mulokrabbe beziehungsweise Krabbomulis ...

Die **Wiederaufbereitungsanlagen** sind neben den Minenbaggern und Goop-Geschenken der Himmlinge die einzigen Einkommensmöglichkeit. Sie benötigen Mulis oder Muli-Mutationen, die gefällte Pflanzen und Kadaver anliefern. Das Recyclotron-Update ist in der Lage, diese Rohmaterialien selbständig heranzuholen – allerdings nur in einem geringen Umfeld. Besonders geschickt ist es somit, diese Konstruktion an einer Stelle aufzubauen, wo mit vielen toten Kreaturen zu rechnen ist, beispielsweise an einem Hauptangriffspunkt des Gegners. Auch die **Sägemühle**, ohne die keinerlei Aufwertung möglich ist, läßt sich verbessern – zur Holzspanfabrik. Genau wie das Recyclotron arbeitet sie in einem kleinen Radius autark: Pflanzen werden automatisch gefällt und zu Holz verarbeitet. Es ist also kein Fehler, den Botaniker neben dieser Fabrik anpflanzen zu lassen. Beachten Sie aber, daß gerodete Pflanzen so lange zu einer Sägemühle/Holzspanfabrik gebracht werden, bis diese über einen bestimmten Holzvorrat verfügt (etwa zehn Einheiten). Erst dann werden gefällte Pflanzen wiederverwertet – also zu Goop weiterverarbeitet. Bei Missionen, in denen ein festgelegter Goop-Vorrat angelegt werden muß (wie in Mission 8) ist ein Sägewerk also nicht unbedingt von Vorteil.

Ein **Landeplatz** bietet die einzige Möglichkeit, Spezialisten nachzuholen oder auszutauschen. Dies empfiehlt sich natürlich dann, wenn einer der Techniker verloren ging, oder – wie oben beschrieben – die Fähigkeiten bisher schwacher oder müder Spezialisten verbessert werden können.

Zur Verteidigung Ihrer Basis dienen die folgenden beiden Bauwerke: Zuerst können Sie einen **Deflektorschirm** bauen, der eindringenden Lebewesen einen Schlag verletzt und eine kleine Basis überspannen kann. Sein großer Nachteil besteht darin, daß der Schutzschirm nicht zwischen eigenen und fremden Geschöpfen unterscheidet: So bekommt die holztransportierende eigene Krabbe genauso einen »gewischt« wie der angreifende Feindvogel. Als zweites ist das **Lähmgeschütz** zu nennen, das ähnlich arbeitet wie die Lähmpistolen der Genetiker und Tierpfleger. Ist mit gegnerischen Angriffen aus bestimmten Richtungen zu rechnen, lohnt sich die Aufstellung dieser Kanonen durchaus. Allerdings sind auch sie nicht sehr zielgenau und treffen schon mal eigene Geschöpfe nahe des eigentlichen Ziels.

Monster an die Front

Die eigentlichen Stars des Spiels treten zunächst nur in Form von Mulis und Krabben auf – erst in der zehnten Mission werden auch Vögel gesichtet. Zwar hüpft Ihnen auch vorher ein Frosch über den Weg, aber in dieser Mission steht kein Genetiker zur Verfügung.



Kosten	75
Kraft	8
Abwehr	5
Tempo	10
Klugheit	2

Mulis sind wie im wirklichen Leben überwiegend Arbeitstiere: Sie beliefern die Produktionsanlagen mit Pflanzen oder Kadavern. Durch den Kontakt mit einem Monolithen verfügen sie zwar über einen gewaltigen Tritt, befördern ihr Opfer dadurch aber häufig außer Reichweite. Zum aggressiven Kampf sind sie dadurch nicht sonderlich geeignet, sehr wohl aber zur Verteidigung eines bestimmten Gebäudes.



Kosten	175
Kraft	13
Abwehr	26
Tempo	8
Klugheit	1

Bei den **Krabben** sieht das schon anders aus: Sie sind zäher und fügen mit ihren Scheren nicht nur Lebewesen, sondern auch Gebäuden beträchtlichen Schaden zu. Nur ihr langsames Tempo ist ein Handicap. Werden sie aufgewertet, prallen Schüsse an ihrem Panzer ab, so daß gegnerische Betäubungsversuche häufig fehlschlagen. Als Bauarbeiter sind die Krabben unersetzlich, da von ihnen das Holz zum Verbessern und Reparieren von Gebäuden herbeigeschafft wird.



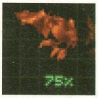
Kosten	125
Kraft	11
Abwehr	20
Tempo	9
Klugheit	3

Das **Krabbomuli** vereinigt die Fähigkeiten von Muli und Krabbe, wobei letztere überwiegen: Die Panzerung ist stärker. Als ideale Bauarbeiter fällen Krabbomulis Pflanzen, transportieren sie zum Sägewerk und bringen das fertige Holz zu den Upgrade-Baustellen.



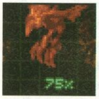
Kosten	150
Kraft	13
Abwehr	15
Tempo	10
Klugheit	3

Die **Mulokrabbe** gleicht stark dem vorherigen Monster, allerdings ist hier die Kraft höher und der Tritt stärker. Das ideale Baugeschöpf für friedliche Situationen.



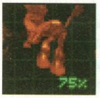
Kosten	200
Kraft	15
Abwehr	1
Tempo	27
Klugheit	4

Vögel sind nicht besonders kampfstark, aber sehr schnell, und damit vor allem als Kundschafter nützlich. Werden die Flieger mit Hilfe der Himmlinge aufgewertet, verfügen diese Kreaturen über die Fähigkeit, Sturzflugangriffe zu führen. Mehrere Vögel können so einer langsamen Feindkrabbe das Leben sehr schwer machen. Aufgrund ihrer Geschwindigkeit eignen sie sich so auch für Attacken gegen Spezialisten des Gegners, die kaum entkommen können.



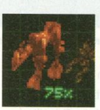
Kosten	225
Kraft	9
Abwehr	10
Tempo	20
Klugheit	4

Vogokrabben erweisen sich als wahre Kampfflieger. Durch einen Monolithen aufgewertet, fügen sie allen Wesen starke Schäden zu. Nach zwei oder drei Attacken ist eine Krabbe ohne Gegenwehr zerlegt – allerdings bleibt auch kein Kadaver zur Weiterverwertung übrig. Besonders diese Kreuzung sollte gegen feindliche Spezialisten eingesetzt werden, weniger gegen Bauwerke. Nebenbei transportiert es auch noch Holz im Flug.



Kosten	150
Kraft	6
Abwehr	2
Tempo	25
Klugheit	5

Das **Vogomuli** bietet interessante Möglichkeiten – es trägt nicht nur gerodete Pflanzen und tote Kreaturen durch die Lüfte, sondern auch eigene Spezialisten. Allerdings dürfen die zukünftigen Passagiere gerade nicht beschäftigt sein. Ebenso zum Lufttransport eignen sich eigene Landkreaturen – so bringt man etwa Krabben schneller zum Angriffsziel. Aufgrund fehlender Panzerung wird diese Kreation schnell vom Himmel geholt und sollte Lähmschüssen ausweichen.



Kosten	150
Kraft	13
Abwehr	4
Tempo	18
Klugheit	4

Der **Mulovogel** ist eine schnellere Ausgabe des Mulis, aber nur bedingt flugfähig. Am besten als Arbeiter einsetzen, wenn es auf Geschwindigkeit ankommt, etwa in weit entfernten Wäldern. Bei Angriffen bleibt der Mulovogel fast immer auf dem Boden.



Kosten	225
Kraft	13
Abwehr	12
Tempo	13
Klugheit	3

Krabbovögel sind schlechtere Kämpfer als normale Krabben, dafür aber deutlich schneller. Beim Produktionsprozeß übernehmen sie die Funktion der Krabben und bringen beispielsweise Holz zu einem Ingenieur.

Kampf der Gene

Neben »neutraler« Fauna treibt sich fast immer eine andere Spezies herum, die ebenfalls über Spezialisten, eine Basis und natürlich Kreaturen verfügt. Häufig greifen letztere gleich am Anfang einer Mission an. Diese Attacken erfolgen meist aus einer bestimmten Richtung. Versuchen Sie daher, fremde Wesen bereits vor Ihrer Basis abzufangen, damit Bauwerke erst gar nicht zu Schaden kommen. Versuchen Sie vor allem, einen funktionierenden Produktionsablauf in Gang zu bringen und von Angreifern zu schützen. Ein mit einer gefällten Pflanze beladenes Muli ist nicht gerade kampfstark, stürzt sich aber ins Getümmel, obwohl die Sägemühle dringend Rohmaterial braucht – also aufpassen. Der Tierpfleger sollte bei der Abwehrtruppe bleiben, um sie bei Angriffen zum Kampf anzustacheln und in Ruhezeiten zur Paarung. Die Tierchen an der Front sollten keine Nahrungsprobleme haben, da genug Kadaver zurückbleiben. Forscht der Genetiker gerade nicht, kann er mit seiner Lähmpistole eingreifen oder angeschlagene Kreaturen heilen. Auch die oben beschriebenen Verteidigungsanlagen sollten errichtet werden, sobald sie verfügbar sind.



6. Mission: Sammeln Sie Punkte bei den Himmlingen.

Natürlich wollen Sie irgendwann auch selber losschlagen – oftmals muß man sich mit einer frühen Attacke erstmal Luft verschaffen. Das primäre Ziel sollte dann zunächst der feindliche Ingenieur sein, da dieser zerstörte Gebäude schnell an anderer Stelle neu errichten würde. Verfügt die Gegenseite über einen Landeplatz, sollte auch dieser ausgeschaltet werden. Ansonsten kommt ein neuer Baumeister aus dem Orbit. Anfangs werden Sie nur mit und gegen Mulis, Krabben und deren Kreuzungen kämpfen, die allesamt langsamer als die gejagten Spezialisten sind (vor allem die Krabben). Setzen Sie daher gegen die Fachleute mehrere »Trupps« ein, die aus verschiedenen Richtungen kommen. Jagen Sie immer nur ein oder zwei Kreaturen (am besten Krabben) auf Bauwerke, da diese mit einer kräftigen Explosion auseinanderfällt. Konzentrieren Sie sich auf die Gentanks und Genmaschinen, damit keine weiteren Verteidiger geklont werden können, sowie auf die Verteilerstationen. Diese liegen fast immer im Zentrum der Basis und hinterlassen (wie alle Bauwerke) einen Krater, auf dem so schnell nichts neues errichtet werden kann. Ein weiterer Vorteil liegt darin, daß beim Zerstören von Gebäuden immer Trümmer durch die Luft fliegen, die umliegende Konstruktionen ebenfalls beschädigen. Geschieht dies im Zentrum der Basis, ist der Schaden so noch eine Ecke größer.

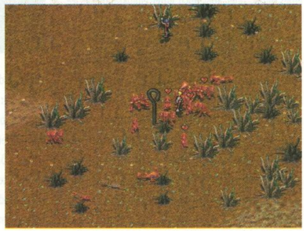
Greifen Sie neutrale Kreaturen nicht unnötig an – häufig gehen diese mangels Pflege von selbst ein. Mit etwas Glück greifen sie sogar Ihren Gegner an, was Ihnen ja nur recht sein kann.

Die Missionen 6 bis 10

Da die ersten fünf Aufträge bereits im Handbuch beschrieben sind, beginnen wir mit der sechsten Mission. Wir setzen voraus, daß Sie Krabben, Mulis und deren beiden Kreuzungen zu 75% erforscht haben. Ihre Spezialisten sollten schon gute Fähigkeiten (über 50 Prozent) besitzen und die Botaniker zumindest drei verschiedene Pflanzen kennen (was sich notfalls leicht nachholen läßt). Beenden Sie eine Mission nicht sofort bei Erreichen der Zielvorgabe! Häufig stehen noch wertvolle Monolithen herum oder werden »spendiert«, wenn beispielsweise Ihr Botaniker einige Überstunden macht. Vielleicht wartet auch eine bisher nicht gesichtete Pflanzenart auf Entdeckung. Ebenso könnte der Genetiker noch seine Forschung vervollständigen.

Mission 6: Lunacon

Direkt am Ausgangsort findet sich ein Mineralienfeld, das sich zum Bau einer Basis anbietet. Da die Himmlinge zunächst im Süden eine Muli-Zone eröffnen, sollte die Basis zunächst bis zum Gentank hochgezogen werden und Mulis produzieren. Mit etwas Glück findet der Genetiker im nahen Südwesten ein Krabbomuli und kann am lebenden Objekt seine Forschungen betreiben. Nähern sich die Himmlinge, werden alle Mulis in die nahegelegene Zone geschickt. Geben Sie ruhig ein paar Krabben mit, da auch der Gegner mit den Eseln Punkte sammeln will. Das Ganze wiederholt sich beim zweiten Anflug der himmlischen Beobachter; anschließend eröffnen diese westlich Ihrer Basis eine Krabbenzone. Bringen Sie die passenden Kreaturen rechtzeitig dorthin, da der Weg etwas weiter ist als zuvor. Auch dieses Gebiet wird normalerweise zweimal angeflogen – abhängig von der Zahl der Tiere, die Sie hinschicken.



7. Mission: »Schäfchen zählen« - möglichst viele Kreaturen müssen die Zielzonen erreichen.

Ist das Ziel erreicht, errichtet man – sofern noch nicht geschehen – eine Genmaschine. Diese läßt das Klonen des Krabbomulis und seine vollständige Erforschung zu. Ist der Tierpfleger erfolgreich, kommt es sogar zur Geburt einer Mulokrabbe. Auch hier kann der Genetiker wieder seinen Wissensdurst stillen.

Mission 7: Oid

In dieser »Schäfermission« stehen nur Genetiker und Botaniker zur Verfügung, die zwei Mulis und Krabben betreuen. Hier wollen die Himmlingen zwei Zonen besiedelt sehen. Östlich des Startortes liegt eine Muli-Zone. Da hier fremde Kreaturen herumlungern, sollte das Gebiet zunächst gemieden werden. Treiben Sie Ihre Tierchen ein Stück nach Westen, wo es genug zu Fressen gibt. Der Tierpfleger animiert seine Schützlinge zu Paarungsritualen, während der Botaniker für genug Futter sorgt. Zunächst vermehrt man die Mulis, die Krabbenpopulation sollte man bei maximal fünf halten – so fressen sie den Mulis nicht die Nahrung weg. Achten Sie auf das Nahen der Himmlinge: Kommen diese näher, starten die meisten Mulis in Richtung Zielzone, einige bleiben zurück und bilden eine neue Herde. Ist die erste Zone geschlossen, wird weiter westlich eine neue eröffnet, diesmal für Krabben. Die Mulis können Sie fortan getrost vernachlässigen. Erst bei Erscheinen der Himmlinge sollten die Krabben loslaufen, da sonst zu viele erfrieren würden.

Mission 8: Fushon

Die Himmlinge wollen mindestens 2200 Goop auf Ihrem Konto sehen. 2000 haben Sie schon – aber woher den Rest nehmen? Am Landeplatz der Rakete warten schon

feindliche Krabben, die dem Ingenieur seine Bauvorhaben auf dem Mineralfeld nicht gerade erleichtern. Er sollte daher durch Tierpfleger und Genetiker gesichert werden. Da ständig weitere Krabben der Gegenseite vom Süden her folgen werden, empfiehlt sich die Aufstellung einer eigenen Krabbenarmee, die in dieser Richtung Eindringlinge abfängt.

Weitere Mineralien sind nicht nahe genug, also muß das begehrte Goop anders beschafft werden. Mit dem Bau einer Wiederaufbereitungsanlage und einigen Mulis können Sie aus gefällten Pflanzen das Konto gut aufbessern. Auf keinen Fall ein Sägewerk errichten, weil sonst zuerst dieses von den Mulis beliefert werden würde.

Mission 9: Vergon

Nach Wunsch der Himmlinge sollen alle fremden Kreaturen von diesem Planeten verschwinden. Die Mission ist aber erst erfüllt, wenn der Gegner auch kein Bauwerk mehr hat. Direkt am Landeplatz liegt ein großes Mineralfeld, das Platz für zwei Bagger bietet. Ihr Gegner sitzt im Osten, aus dieser Richtung kommen auch seine Kreaturen. Beide Basen liegen recht weit auseinander, feindliche Einheiten können also frühzeitig ausgemacht und bekämpft werden. Produzieren Sie einige Krabben, die nach Osten hin die Bauwerke abschirmen. Ab jetzt kann auch die Sägemühle aufgewertet werden, was die Holzproduktion erleichtert und Krabben einspart. Der Botaniker sollte nahe der Holzspanfabrik Pflanzen züchten.

Wurde die Feindbasis ausgemacht, können Sie die Anzahl derer Geschöpfe mit Ihrer eigenen vergleichen. Ist eine ausreichende Übermacht zusammen, zieht man gen Osten. Der Weg dorthin bietet genug Grünzeug, um die eigenen Tiere vor der Schlacht nochmal richtig futtern zu lassen. Schalten Sie zunächst den Ingenieur aus, dann sämtliche Kreaturen und am Schluß die Gebäude.

Mission 10: Pylon

Wie zuvor soll der Gegner geschlagen werden, doch ist er diesmal mächtiger. Sie verfügen bereits über eine kleine Basis, die allerdings stark ramponiert ist. Der Ingenieur sollte sich daher sofort an die Arbeit machen. Drei Krabben finden Sie auch schon vor. Aus östlicher Richtung greifen neutrale Vögel die Basis an; ziehen Sie die Krabben ab, damit der Genetiker einen der Flieger möglichst lebend erwischt und erforschen kann. Mit dem ersten Monolithen sollten Sie die Vögel aufwerten, was aufgrund der erlangten Sturzflugattacken einen gehörigen Vorteil bringt: Die von Nordwesten her angreifenden Krabben und Mulis können sich dagegen kaum wehren.

Neu sind auch die Lähmgeschütze, welche die Basis Richtung Nordwesten absichern können. Lassen Sie sich Zeit mit dem Angriff gegen die Feindlager.



9. Mission: Da freuen sich die Himmlinge - unser Mies-o-meter ist voll im grünen Bereich.

Zunächst die vier neuen Kreuzungen züchten, welche durch das Erforschen der Vögel möglich werden. Diese dann genau mit dem Genetiker untersuchen. Sofern Ihr Botaniker das Wachsblatt noch nicht kennt, wird er westlich der Basis fündig. Diese Pflanze wächst äußerst schnell auf Gras, womit sich flink Mies-o-meter-Punkte sammeln lassen. Stellen die Himmlinge weitere Monolithe zur Verfügung, verbessert man die neugewonnenen Hybriden.

Jetzt verläuft ein Angriff schon viel erfolgreicher – besonders die Vogokrabben sind stark gegen feindliche Spezialisten und widerborstige Kreaturen. Mit den Vogomulis lassen sich die langsamen Krabben beim Gegner absetzen, wo sie sich sofort über dessen Gebäude hermachen. (la)

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer. Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung



EINSTEIGERTIPS: DAGGERFALL

EIN DOLCH MACHT NOCH KEINEN HELDEN

Über 16 000 Städte und unzählige Tode schrecken unbedarfte Rollenspieler zunächst einmal ab. Mit unseren Tips ist aller Anfang leicht.

Über ein Spiel wie »Daggerfall« ließe sich viel schreiben – wir beschränken uns auf eine Seite. Die folgenden Tips sind allen Rollenspielern gewidmet, die etwas den Überblick verloren haben.

Das Wandern ist ...

... für die Bewältigung kleiner Strecken geeignet. Möchten Sie Ihre Füße schonen, legen Sie sich ein Pferd zu. Dabei gilt wie bei allen Einkäufen: Gute Händler zahlen schlechte Preise, Händler mit miserabler Ware haben ein vernünftiges Preis-/ Leistungsverhältnis. Die »travel cautiously«-Methode kostet Zeit, ist aber gerade für Anfänger empfehlenswert, da Sie die Städte hiermit immer vor Anbruch der Nacht erreichen – und nichts ist frustrierender, als vor verschlossenen Stadttoren einer Monsterhorde zum Opfer zu fallen.

Werden Sie Gildenmitglied

Jede Aktion hat eine Steigerung der entsprechenden Fähigkeiten zur Folge. Selten eingesetzte Talente lassen sich in den Gilden ausbauen. Höhere Skill-Werte als 50 erreichen Sie aber nur durch Einsatz in der Praxis. Mit etwas Geschick kann sich Ihr Charakter allen Gilden anschließen. Gehören Sie der Dark Brotherhood an, sollten Sie das für sich behalten – ansonsten haben Sie als Mitglied beim Ritterorden keinen guten Stand. Die Tempel haben gegenüber den anderen Gilden eine Besonderheit: Hier können Krankheiten geheilt werden.



Es gibt nur einen Weg, seine Tempelmitgliedschaft aufzugeben: Man macht sich bei seinen Brüdern und Schwestern unbeliebt, bis man hinausgeschmissen wird. Halten Sie sich in einem Gebiet auf, das unter der Obhut Ihres Schutzgottes steht, bekommt Ihr Charakter vorübergehend einen hilfreichen Bonus.

Die Quests

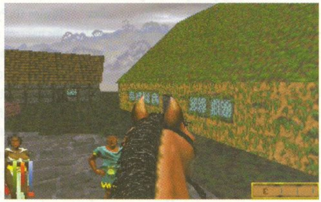
Eine Quest nicht anzunehmen, ist keine Schande. Gegen eine gesunde Herausforderung ist nichts einzuwenden, von Selbstmordkommandos sollten Sie aber absehen. Haben Sie die Aufgabe, eine Person auszuschalten, lauert man ihr in ihrem Zuhause auf. Reden Sie außerdem mit Anwohnern und Bekannten des Opfers. Falltüren in Dungeons lassen sich durch Lösen eines Puzzles oder Betätigen eines Schalters öffnen. Letztere sind oft als Ketten, Fackeln oder Totenschädel getarnt. Ist Ihre Karte fast komplett, lassen sich eventuell vorhandene Geheimräume als Türen oder leere Bereiche erkennen. Bevor Sie wagemutig in eine Grube springen, gilt es, nach alternativen Zugängen Ausschau zu halten. Ist dies nicht der Fall, hilft ein Zauberspruch (»slow fall«, »levitate«) oder ein magischer Gegenstand, das Schlimmste zu vermeiden.

Einbrechen will gelernt sein

Sie möchten eine Tür öffnen? Solange sie nicht magisch gesichert ist, ist das kein Problem. Sollten Ihre »lockpicking«-Fähigkeiten versagen, benutzen Sie Ihre Hände mit roher Gewalt. Der Einsatz von Waffen spart zwar Zeit, allerdings bleiben Verschleißerscheinungen nicht aus – der Schmied wird sich freuen. Um bei Einbrüchen so wenig Aufmerksamkeit wie möglich zu erregen, ist es ratsam, nachts über eine Tür im zweiten Stock (falls vorhanden) in das Gebäude einzudringen. Achtung: Lassen Sie sich zu oft erwischen, werden Sie für lange Zeit aus der Stadt verbannt.

Vampire und Wertiere

Bei jedem Kampf mit einem Vampir oder Wertier besteht die 0,6-prozentige Chance einer Infektion mit Lykanthropie. Nach dem Alptraum in der ersten Nacht besteht noch die Möglichkeit, sich im Tempel heilen zu lassen. In der dritten Nacht kommt die Krankheit voll zur Geltung – es gibt kein Zurück mehr. In Ihrer neuen Existenz sind Sie gezwungen, regelmäßig einen Bürger zu beseitigen – ansonsten werden Ihre Hitpoints auf vier reduziert. Nach circa einem Jahr wird Ihnen dann die Möglichkeit zur Heilung angeboten.



Ohne Pferd dauert es ewig, durch die riesigen Städte zu kommen – außerdem eigenen Sie sich als Fluchtmittel vor aufgebrachten Wachen.

Blood & Magic?

Beim Nahkampf bleiben Sie ständig in Bewegung, um Ihrem Gegner die Arbeit zu erschweren. Zum Angreifen nach vorne stürmen, anschließend schnell wieder zurück, bis Sie erneut zuschlagen können. Gewichtsarme Gegner wie Skelette oder Ratten sind leicht zu bezwingen, wenn man sie an die Wand drängt. Prallen sie nach einer Attacke gegen das Gemäuer, erleiden sie zusätzlichen Schaden.

Zaubersprüche sind nicht nur schön anzuschauen, sondern auch nützlich. Deshalb sollten Sie so schnell wie möglich die wichtigsten Formeln »open«, »levitate«, »teleport« und »water breathe« erlernen. Gehen Ihnen die Zutaten aus, plündern Sie einfach die Körper Ihrer Opfer (besonders Harpys und Imps).

Umsonst einkaufen

Warten Sie in einem Laden mit »loiter« (herumhängen) bis nach Mitternacht. Beim Anklicken eines Regals sollte nun nicht die Handels-, sondern die Inventory-Leiste auf dem Bildschirm erscheinen – wir dürfen uns schamlos bedienen. Überschüssige Waren lassen sich direkt wieder an den Händler verkaufen.

Charakterwerte aufbessern

Um einen Charakterwert aufzubessern, lassen Sie sich per Mausklick eine nähere Beschreibung geben. Dann drückt man die linke Maustaste an der Position, an der sich der Wert nach einem Levelaufstieg erhöhen läßt. Dieser Trick funktioniert nach dem Patch 1.77 nicht mehr. **(mk)**



Trickreich: Mit einem kleinen Cheat lassen sich die Charakterwerte den eigenen Wünschen anpassen.

KOMPLETTLÖSUNG: ORION BURGER

... UND GEFRESSEN WERDEN

Das Schicksal der Menschheit steht auf dem Spiel. Mit unserer Hilfe bleibt Ihnen die Existenz zwischen zwei Brötchenhälften erspart.

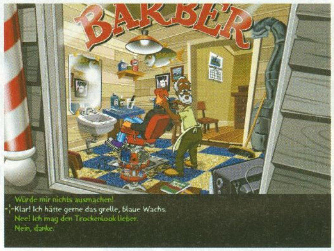
Nachdem Sie im Vorspann bereits einiges über die außerirdische Bedrohung erfahren haben, finden Sie sich auf der Erde wieder. In unseren Taschen schlummern 20 Dollar und der Entführomat. Mit ihm kann man sich jederzeit zur ersten Untersuchung auf das Raumschiff beamen. Benutzen Sie das Gerät im All, gelangen Sie eine Stunde vor der Entführung auf die Erde zurück. Da Wilburs Gehirn dem Neuroanalyse-Test offensichtlich nicht gewachsen ist, muß er auf der Erde nach einer entsprechenden Lösung suchen.

Statten Sie dem örtlichen Friseur einen Besuch ab. Harry ist ein Fernsehnarr und unheimlich stolz auf seine Satellitenschüssel. Wir unterhalten uns mit ihm darüber und bitten anschließend um einen Haarschnitt. Versuchen Sie ihn zu überreden, Ihnen das blaue Haarwachs aufzutragen. Er erzählt uns, daß der kostbare Stoff allein für den Bürgermeister bestimmt ist. Nach weiterem Nachfragen stellt Wilbur fest, das er das blaue Zeug unbedingt braucht. Dazu müssen wir Harry austricksen. Aktivieren Sie den Entführomat. Zurück auf der Erde klettert man auf das Dach seines Ladens und verstellt die Satellitenschüssel. Wieder nach unten und in den Laden. Während sich der Barbier oben über die Vögel aufregt, drehen Sie die Tischmenage. Beim nächsten Haarschnitt verlangen wir das normale Haarwachs und bekommen das blaue. Nun beamt man sich zu den außerirdischen Entführern und besteht den Test mit Bravour.

Der zweite Test: Überleben

In der zweiten Prüfung geht es darum, aus dem Springmauskäfig herauszukommen. Erkunden Sie die verschiedenen Etagen. Anschließend bewegen wir das Stroh im obersten Stock und stellen fest, daß etwas faul sein muß. Nach einem gezielten Schuß mit der Strahlenpistole kommen einige verschlafene Mutantennager vom Vorschein. Um diesen Test zu überstehen, suchen Sie auf der Erde Wilburs Tante Polly auf. In Ihrem Zimmer nehmen Sie den kaputten Studly-McQuark-Süßigkeitenspender. Zur Reparatur benutzt man die Feder aus der Mausefalle in Veras Diner. Auf der alten Brücke sitzt ein kleiner Junge. Im Austausch gegen den Bonbonspender erzählt er uns, wo wir Grashüpfer bekommen: im Kühlschrank vor Veras Diner. Mit den gefrorenen Tierchen und dem Keilriemen aus dem Auto sind wir für die Prüfung gerüstet.

Wilbur geht in die unterste Etage des Käfigs und befreit mit der Strahlenkanone die Grashüpfer aus ihrem eisigen Gefängnis. Nun geht man nach oben und macht die Killernager wie gehabt auf sich aufmerksam.



Ohne das blaue Haarwachs sind Sie beim ersten Test chancenlos.

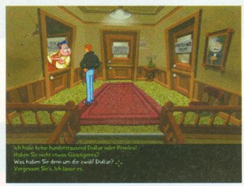


Der »Keilriemen« setzt die Maschine in Bewegung.

Wir laufen nun so schnell wie möglich nach unten. Dort versteckt man sich hinter dem Laufrad. Von den herumspringenden Grashüpfern verwirrt, zerlegen sich Ihre Angreifer gegenseitig. Um die Käfigtür zu öffnen, muß das Hammsterspielzeug mit dem herumliegenden Motor (ein Überbleibsel einer Robomaus) angetrieben werden. In der mittleren Käfigetage lassen wir mit der Strahlenkanone das Wasser aus dem Trinkbehälter auslaufen. Die Maschine ist nun stark genug abgekühlt. Setzen Sie den Keilriemen ein, und benutzen Sie ein paar Körner aus dem Futterbehälter mit dem Fuß-boden. Anschließend kann das Gerät zum Metallrad geschoben werden.

Die Suche nach dem vermißten Orion Burger

Beim dritten Test finden wir uns auf der Insel des alten Perkins wieder. Unsere Aufgabe: den versteckten Orion Burger finden. Leider haben Sie zur Suche keine Gelegenheit, da Elmo Perkins den ungebetenen Gast (Sie) mit einer Ladung Schrot ins Jenseits befördert. Irgendwie muß der störrische Kerl also aus seinem Reich vertrieben werden, bevor die Prüfung absolviert werden kann. Suchen Sie dazu die Stadthalle auf. Dort kauft man beim Stadtarchiv (linke Tür) ein Grundstück. Ihr Neuerwerb ist die (Achtung, kompliziert) Insel südlich der nördlichsten. Sie liegt zwischen der des alten Perkins und dem Festland. Aus dem Briefkasten Ihrer Tante nehmen Sie die Telefonrechnung und die Hundepfeife. Im Haus betreten wir die Küche und sprechen die alte Dame auf die hohe Telefonrechnung an. Daraufhin verläßt sie kurz den Raum – wir können uns den Karottensaft schnappen. Nun reden Sie mit dem Lastwagenfahrer in Veras Diner. Er erzählt uns unter anderem, daß er Windeln ausfährt. Mit dem Entführomat setzen Sie sich nun wieder an den Anfang Ihrer Mission. Hinter der alten Brücke ist eine Straßensperre, die kurzerhand verschoben wird. Gehen Sie nun zurück in die Stadt. Nach der folgenden Zwischensequenz ist der Wasserspiegel soweit angestiegen, daß Elmo Perkins' Insel nun die einzige Insel ist, die südlich von Boonsville liegt – ihr Geröllhaufen befindet sich nun unterhalb der Wasseroberfläche. Demzufolge gehört Elmos Eiland nun Ihnen. Nachdem Sie ihm die



Um Elmo von seiner Insel zu vertreiben, müssen Sie zunächst ein eigenes Grundstück erwerben.

Die besten Strategiespiele!

Jetzt im Handel – oder direkt bestellen!



- DIE 55 WICHTIGSTEN PC-STRATEGIE-SPIELE!
- 3 ORIGINAL-SPIELE MIT KOMPLETTER ANLEITUNG AUF CD!
- KOMPLETT-LÖSUNGEN + TESTS!

Heft+CD nur 16,80 DM!

Das gab's noch nie! Die ultimative Sammlung der **besten Strategiespiele** – in aktuellen PC-Versionen neu getestet. Dazu 3 Originalspiele auf CD mit komplettem Anleitungsmaterial.
Im Heft finden Sie Klassiker wie SimCity 2000 und aktuellste Hits wie Command & Conquer 2. Mit kritischen Tests, genauen Stärken/Schwächen-Analysen und einer Bauanleitung für Spiele-Netzwerke.
Auf der CD-ROM erwarten Sie die Vollversionen von „Master of Orion", „Lords of the Realm" und „Dark Legions". Plus jede Menge spielbarer Demos, Szenarios und Patches. Holen Sie sich „Die besten Strategiespiele" – noch nie gab es kritische Kaufberatung, Trickkiste und 3 komplette Spiele für nur DM 16,80!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-Verlag, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089-202 40 215 faxen!

☐ **Ja,** schicken Sie mir die Sonderpublikation „PC PLAYER STRATEGIESPIELE" mit CD-ROM für nur DM 16,80 + DM 3,- Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Telefon, Fax

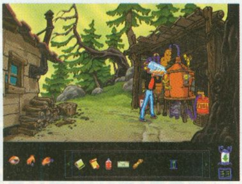
Datum, Unterschrift

für ihn unerfreuliche Nachricht mitgeteilt haben, räumt er das Feld. Jetzt sind alle Vorbereitungen getroffen, um den Test zu bestehen.

Nachdem Sie von den Aliens auf der Insel abgesetzt wurden, nehmen Sie zunächst das Stückchen Orion Burger, das Wilbur auf den Boden gespuckt hat (leicht zu übersehen). In der Hütte schnappen wir uns die Streichhölzer. Hinter dem Haus befindet sich eine Destillieranlage. Der leere Krug wird auf den Hocker gestellt. Den Karottensaft gießen wir in den Boiler. Anschließend schalten Sie die Gaszufuhr an und setzen mit den Streichhölzern die Anlage in Gang. Das gewonnene Destillat wendet Wilbur auf sich selbst an. Zurück beim Schwein geben wir dem Trüffelexperten das Stück Orion Burger. Es folgt sofort der Spur in die Mine, und Wilbur läuft hinterher. Dank des Destillats ist er in der Lage, im Dunklen zu sehen – aber wo ist das Schwein? Benutzen Sie die Hundepfeife. Die Sau reagiert mit lautem Gegrunze. Dabei sagt uns Wilbur, ob wir uns dem



Den Karottensaft braucht man für die Schatzsuche auf Elmos Insel.



Das Karottendestillat verleiht Wilbur wundersame Kräfte: Er kann im Dunkeln sehen.

Tier nähern oder uns davon entfernen. Mit dieser Methode ist der Orion Burger schnell gefunden. Nach einem weiteren Pfiff räumt Trüffel das Feld.

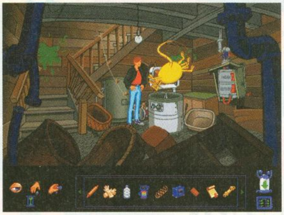
Das Bork-Problem

Im Sprachtest besteht Ihre Aufgabe darin, das Haus Ihrer Tante von den Borks zu entseuchen. In bester Gremlins-Manier haben diese die Inneneinrichtung komplett zerlegt. Die possierlichen Tierchen sind trotz ihrer Niedlichkeit mit Vorsicht zu genießen – komme niemals einem Bork in die Quere, lautet die Devise. Bevor wir mit der Aufräumarbeit beginnen, sollten noch ein paar Gegenstände von der Erde besorgt werden: In Tante Pollys Badezimmer stecken wir das Schokoladenabführmittel ein. Dieses gibt man dem Schlagzeuger, der sich im Tourwagen hinter Veras Diner befindet (wenn nicht, einfach warten). Nach Genuß des Schokoriegels stürmt er davon. Nun können wir den Verstärker vom Tourbus nehmen.

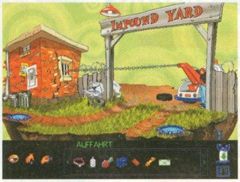
Zurück bei den Borks betrachten Sie das Gerät mit den bunten Knöpfen: Jeder Schalter steht für den Bork mit der entsprechenden Farbe. Drücken Sie auf einen Knopf, hören Sie (auf Borkisch), wie das jeweilige Ungetüm zu beseitigen ist. Beobachten Sie die Borks, um so die entsprechenden Hinweise zu bekommen. Schnappen Sie sich etwas Feuerholz, und gehen Sie in die Küche. Das Monster wird folgendermaßen erledigt: Wir warten, bis es auf der Mikrowelle sitzt und greifen uns das Nudelholz. Sobald das Tierchen seinen Kopf in das Küchengerät steckt, setzt man mit dem Holzschläger nach. Nun schnell die Mikrowelle anschalten und die Gummihandschuhe mitnehmen (und anziehen). Ihr nächstes Opfer sitzt im Keller. Wir nehmen die alte Socke und befestigen sie an der Wäschemangel. So ist auch dieses Problem gelöst. Betätigen Sie nun den unteren Schalter am Sicherungskasten. Den Bork im Badezimmer werden wir los, indem wir die Gummiente in die Toilette stecken. Zweimal spülen und die leere Karottensaftflasche mit dem Badewasser auffüllen. Nun zum vierten Bork. Dieser vergnügt sich mit Wilburs Videospiel. Nachdem der Verstärker an den Fernseher angeschlossen worden, hat das Spiel ein Ende. Das Feuerholz wird an den Flammen im Fernseher entzündet und beim Kamin angewendet. Durch das Fenster seines Zimmers gelangt Wilbur schließlich auf das Dach. Dort verabschiedet sich der fünfte Bork, da er die aufsteigenden Rauchschwaden nicht aushält. Die Lichterkette nehmen und durch das Loch im Dach werfen. In Tante Pollys Zimmer befestigt man die herabhängende Lichterkette an der Telefondose – der Bork im unteren Stockwerk wird daraufhin übelst zugerichtet. Als letztes schmieren Sie das Treppengeländer mit dem Badewasser ein. Die Prüfung ist bestanden.

Der letzte Test

Nun müssen Sie unter Beweis stellen, daß Sie in der Lage sind, die Probleme Ihrer Mitmenschen mit Logik aus dem Weg zu räumen. Zuvor holen wir noch einen wichtigen Gegenstand von der Erde. Gehen Sie zum



Mit der alten Socke locken wir den Bork im Keller in sein Verderben.

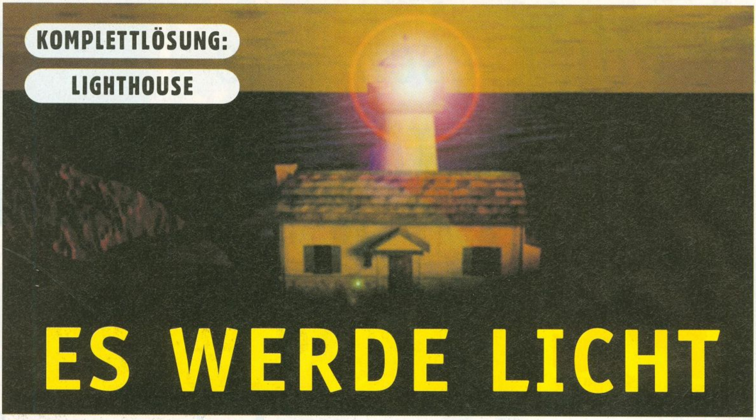


Mit der Winsch reißen wir die Wand der Gefängniszelle ein.

Auto des Sherifs. Dort entwenden wir den Schlüssel. Nun muß alles sehr schnell gehen: Kofferraum öffnen, die Klemmbacke herausnehmen, Schlüssel grabschen und wieder zurück in das Zündschloß stecken. Nun kann die Prüfung beginnen.

Nach einem kleinen Gespräch mit Stolie und Elmo schenken Sie den beiden die Inselbesitzurkunde. Als Gegenstück bekommen wir von Stolie einen Fisch. Über die blaue Scheibe gelangt man zum Hinterhof mit dem Hund. Der Fisch wird auf den Reifen vor dem Zaun gelegt. Daraufhin steckt das Tier seinen Kopf durch das Loch im Zaun und kann nicht mehr heraus – eine gute Gelegenheit, ihm sein Halsband abzunehmen. Mit der Klemmbacke öffnet Wilbur das Tor und benutzt den Abschleppwagen, um die Gefängniszelle aufzureißen. In der Zelle selbst nehmen Sie den Vierteldollar vom Boden (leicht zu übersehen). Nächste Station ist Veras Diner. Nachdem Wilbur sich mit dem tiefbetrübten Vipe unterhalten hat, schenkt er ihm das Hundehalsband. Die erhaltenen Platten platzieren wir in der Musikbox und setzen das Gerät mit dem Vierteldollar in Gang. Nun statten Sie Roxy einen Besuch ab, und der letzte Test ist bestanden. Auf dem Raumschiff wird Wilbur noch in einige Gespräche verwickelt, kann dabei aber nichts mehr falsch machen. (mk)





KOMPLETTLÖSUNG:

LIGHTHOUSE

ES WERDE LICHT

Die knackigen Rätsel von »Lighthouse« bringen so manchen Leuchtturmwärter zur Verzweiflung. Doch keine Panik, noch ist nicht aller Tage Abend.

Nach endlosen Tagen und Nächten haben es Christian Giegerich und Martin Schittig geschafft, dem Leuchtturm sein Geheimnis zu entreißen. Zu Spielbeginn hören Sie die Nachrichten auf dem Anrufbeantworter ab und nehmen das Sturmfeuerzeug aus der kleinen Schatulle auf dem Tisch. Hinter dem Stuhl greifen wir das Tagebuch aus der Schublade und lesen es durch. Nun sammelt man Schirm und Tasche vom Ständer ein und die Autoschlüssel aus der Kommode. Draußen setzt man den Wagen mit dem Schlüssel in Gang.

Der Leuchtturm

Schnappen Sie sich die Nachricht aus dem Briefkasten. Vor der Haustür betrachten wir die Laterne an der Wand und entnehmen ihr den kleinen Schlüssel. Ein weiterer Schlüssel kommt zum Vorschein, wenn die Skulpturen und Blumenstöcke neben der Fußmatte verschoben werden. Mit dem Schlüssel aus der Laterne wird der kleine Schuppen auf der Rückseite des Hauses aufgeschlossen. Betätigen Sie die kleinen Hebel links, und nehmen Sie die Brechstange mit. Mit dem Hausschlüssel schließen wir die Vordertür auf und betreten das Gebäude. Im nordöstlichen Raum liegt ein Baby. Nach einem Klick auf das Kleinkind fängt es zu schreien an. In der Küche lassen Sie das Fläschchen (im Kühlschrank) und Kricks Notizen in Ihre Taschen wandern. Im Arbeitszimmer (neben der Wohnungstür) findet man im Regal einen mechanischen Vogel, Muscheln und Teile eines Amuletts. Zurück im Schlafzimmer heben Sie den Spielzeugsoldaten auf, schnappen sich den Wecker (Kommode) und geben dem Kind sein Fläschchen. Kricks zweites Bündel Aufzeichnungen findet man auf dem Nachttisch. In der Küche betrachten Sie das Bücherregal und öffnen es, um einen Kompaß zu bekommen. Kurze Zeit später wird das Baby wieder unruhig. Zurück im Schlafzimmer werden Sie Zeuge, wie ein dunkles Wesen den Schreihals entführt. Wir laufen natürlich hinterher.

Nach Durchschreiten des Portals finden Sie sich in einem anderen Labor wieder. Ein Blick in Richtung Westen, und wir werden von einem Golem niedergeschlagen. Sie wachen am Strand auf und nehmen zunächst eine Pergamentrolle aus der Flasche am Pier. Am anderen Ende des Stegs wird der Haken vom Boden eingesteckt. Nachdem wir noch zwei Kieselsteine vom Strand aufgehoben haben, folgen wir dem Pfad zum Leuchtturm. An der Zugbrücke schieben Sie die Kappe am linken Pfosten beiseite und stecken den Haken in das Loch. Nach Anklicken der Platine beginnt das erste Puzzle. Ziel ist es, den Haken (rechts oben) in die Öse (unten Mitte) einzuklinken und nach oben zu ziehen.

Über die heruntergelassene Zugbrucke und die Wendeltreppe klickt man auf das geschlossene Eisentor. Ein eiserner Greif erscheint und versperrt den Weg. Um ihn zu vertreiben, untersucht man den Spielzeugsoldaten im Inventar und befestigt den Schraubenschlüssel am orangefarbenen Vogel. Den Flattermann lassen wir in die Uhr am rechten Bildrand fliegen und betätigen das Pendel. Kurz darauf macht sich der Greif aus dem Staub – das Tor kann geöffnet werden (Alternative: Drei Steine am Strand aufsammeln und auf den Vogel werfen). In den Überresten des Wissenschaflers findet man ein Amulett. Am Schreibtisch öffnen Sie die mit »a« gekennzeichnete Schublade (siehe Bild) und greifen sich schnell den Hebel. Nach einer Störung durch den Metallvogel schieben wir im Schubfach »b« die Schrauben beiseite – ein Geheimfach wird sichtbar. Mit dem darin liegenden Schlüssel wird das Gitterfenster verschlossen. In Fach »c« sehen Sie die Akten durch und finden einen weiteren Schlüssel, mit dem Sie Schublade »d« aufschließen und die Fledermausflöte herausnehmen. Nun werden beide Vasen beiseite geräumt (eine ins obere, eine ins linke Regal). Hinter dem seitlichen Geheimfach (links in der freigelegten Nische) lagert der erste Teil der Waffe, die zum Besiegen



In den Fächern des Schreibtisches finden Sie unter anderem einen Schlüssel, um sich den lästigen Vogelmann vorerst vom Hals zu halten.

des »Dark Beings« benötigt wird. In Lade »e« findet man nach etwas Kramen eine Spule (notfalls Helligkeit höher drehen). Aus »f« nimmt unser Held noch einige Pergamente mit Hintergrundinformationen.

Steigen Sie die Treppe hinab, und gehen Sie durch die erste Tür links. In der Werkstatt ist der mechanische Flattermann eifrig am hämmern (Spielstand speichern). Kommen wir etwas näher, fährt er mit einem Hebel ein Gitter herab. Mit den Steinen bewerfen Sie den Vogel und den Schalter daneben, um das Tor zu öffnen. Das Ungetüm flüchtet – eine gute Gelegenheit, das Fenster mit dem entsprechenden Schlüssel abzusperren. Das Radio wird auf der Werkbank mit der Maschine aufgeschraubt. Mit dem auf dem großen Tisch liegenden Schraubenschlüssel lassen sich die beiden Muttern im unteren Teil des Geräts herausdrehen. Die durchgebrannte Spule ersetzt man durch die aus dem Inventar. Nachdem sie festgeschraubt wurde, schließen wir das Radio und lassen es in unseren Taschen verschwinden. Betreten Sie den Tunnel westlich des Eingangs.

Der U-Boot-Trip

Folgen Sie der Treppe, und halten Sie auf den Haken zu. Mit ihm befördern Sie die beiden Gewichte auf das rechte Podest im Wasser und ziehen an der Eisenschlaufe im Boden. Die Schleuse öffnet sich. Weiter östlich fahren wir mit gedrücktem Mausknopf die Zugbrücke aus und lassen den Riegel einrasten. Über eine Luke gelangt man in das U-Boot. Dort sucht man flugs das am anderen Ende liegende Cockpit auf und betätigt die Schalter »c« und »f« (siehe Bild nächste Seite). Sie haben nun Zugang zu dem im Heck liegenden Maschinenraum. Die Tür öffnen wir durch einen Dreh des linken Eisenrades.

Im Maschinenraum betätigt man den rechten Hebel und bringt die Geräte somit wieder auf Vordermann. Zurück im Cockpit bedienen Sie nochmals die Hebel »c« und »f«, um den Strom vom Maschinenraum abzuleiten. Nach Drehen des Schlüssels »a« betätigen wir die Ballastkontrollen westlich des Steuerpults (Lampe blinkt). Hier legen wir zunächst die beiden Hebel um und drehen am linken Rädchen. Nachdem das Wasser bis zur blauen Markierung in den linken beiden Röhren gestiegen ist, schrauben Sie am rechten Rad. Daraufhin geht das Boot auf Tauchstation. Schlüssel »a« zurückdrehen, mit »b« den Strom in den Kartenraum umleiten, und letzteren im mittleren Teil des Rumpfes aufsuchen. Nach Öffnen der Hülsen an der Wand finden Sie eine Karte. Sie gibt die Koordinaten des Wracks an. Mit der Fernsteuerung aktivieren wir das obere linke Lämpchen und geben den ersten Koordinatenteil (20,67N) ein. Der Druck auf das rechte Lämpchen erlaubt die Eingabe der restlichen (118,96W) Positionsangabe. Ein weiterer Punkt erscheint auf der Karte. Zurück im Cockpit steckt man den Hebel mit der Muschel in die rechte untere Hülse und drückt ihn nach vorne.

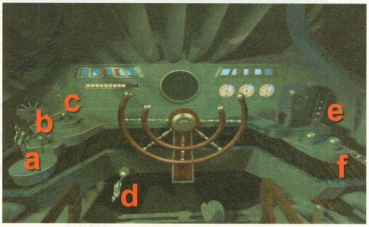


Die Vertreibung des Birdmans ist nur einen Steinwurf weit entfernt.

Ankunft beim Schiffswrack

Vor der Maschinenraumtür klettern Sie über die Leiter nach unten in die Rettungskapsel. Nach einem Zug des zweiten weißen Hebels an der Decke schließt sich die Luke. Mit dem gleichfarbigen linken Griff koppeln wir uns vom U-Boot ab. Drehen Sie sich nach rechts, und ziehen Sie am Ballastschalter, um nach unten zu tauchen. Ein Druck auf einen der rechten Schalter aktiviert den Greifer. Die Kugel unter dem Sichtfenster dient als Steuerrad. Klicken Sie nicht auf die Kugel, sondern ein Stück rechts oder links von ihr. Zum Bewegen der Kapsel benutzt man den linken, unteren Hebel. Fahren Sie dreimal nach rechts und einmal nach vorne. Nach einer Zwischensequenz befinden Sie sich über





Das U-Boot-Cockpit. Die jeweilige Bedeutung der roten Buchstabenmarkierungen finden Sie im Text.

der Luke des Wracks. Nach Betätigen des Ballastschalters taucht unser Held in das Wrackinnere ab. Dort wenden Sie sich zweimal nach links. Plazieren Sie den Greifer mit den Kontrollen oben rechts auf die untere Hälfte des Hakens, und schnappen Sie zu (mehrere Versuche nötig). Jetzt senken wir den Ballast, um etwas an Auftrieb zu gewinnen.

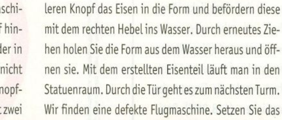
Über dem Wrack fahren Sie zweimal nach links, geradeaus, zweimal nach links und wieder geradeaus. Sie sehen einen Totenkopf. Aktivieren Sie den Ballastschalter, und fahren Sie eine Etage höher nach links. Über dem Safe liegen einige Holzbretter. Eines davon entfernen Sie mit Hilfe des Greifwerkzeugs (Tip: Erhöhen Sie die Helligkeit). Nun nach links, wo der Haken genau in die Öse eingehängt wird. Somit ist die zweite Holzlatte aus dem Weg geräumt. Der Safe wird mit Hilfe der Maschine geöffnet. Wir finden einen Teil der Ionenkanone. Nach der Zwischensequenz setzen Sie Kurs auf die bisher noch nicht besuchte Insel (Strom zur Navigationskarte leiten) und geben Gas.

Die Inselfestung

Wir steigen aus und drehen uns nach Westen. Nehmen Sie den Fisch von der Angel am Steg, und betreten Sie das Sägewerk. Im Nebenzimmer betätigen wir den linken Hebel der Stromkontrollen. An der zweiten Maschine zieht man mit dem linken Mausknopf den Griff hinauf. Mit dem letzten Schalter werden die Windräder in Gang gesetzt. Die Kreissäge im großen Zimmer (nicht die mit dem gehörnten Kopf) starten Sie per Knopfdruck und fräsen vom Balken hinter dem Sägeblatt zwei Stücke ab. Mit der Nachbarsäge machen Sie aus den Brettern (unter dem Tisch) zwei Teile. Diesen Vorgang wiederholt man solange, bis die Tasche voll ist.

In den Kanälen nebenan überbrücken wir mit den Balken die Schlucht, worauf uns ein Monster in den Abgrund wirft. Sägen Sie sich die eben verlorenen Balken erneut zu, und gehen Sie in den Maschinenraum. Dort wendet man sich vom Eingang aus nach links und öffnet die Falltür in der Decke. Über die Leiter gelangen wir auf das Dach des Turms. Den Fisch hängt man an den Haken (nach oben schauen).

Zurück in der Werkstatt sehen wir aus dem Fenster und warten, bis das Monster in den Turm gegangen ist. Sollte das Ungetüm nicht zu sehen sein, wechselt man ein paarmal die Ansicht und guckt nochmal hinaus. In den Kanälen legen Sie die Balken, danach die kurzen Bretter über die Schlucht – sollte die Kreatur wieder auftauchen, haben Sie vorher nicht den richtigen Moment abgewartet. Mit Hilfe der errichteten Brücke gelangt man in die Gießerei. Über die Treppe kommen wir zu einer Kanone. Die Zündschnur nehmen und in den hinteren Teil des Geschützes stecken. Das Schießpulver und eine Kanonenkugel wandern in das Inventar. Öffnen Sie die kleine Tür hinter dem Metallrohr, und geben Sie das Pulver und die Kugel in die Kanone. Nach Entfernen des Haltebolzens läßt sie sich soweit drehen, daß sie genau auf das Monster zeigt. Wir öffnen das Feuerzeug und schnippen am Rädchen, um die Lunte zu entzünden. In der Schmiede schnappt man sich einen Eisenschmelztiegel, Kohle und etwas Holz. Dieses tun wir in den Ofen, darauf die Kohle. Mit dem Feuerzeug wird alles in Gang gesetzt. Das Eisen gehört in den Behälter am Gußapparat. Die Gußform (am Tisch) stellt man in die Mitte des Ofens (er muß geschlossen sein). Mit dem rechten Hebel wird der Behälter hineingefahren. Nach circa 30 Sekunden holen Sie ihn wieder heraus, kippen mit dem mittleren Knopf das Eisen in die Form und befördern diese mit dem rechten Hebel ins Wasser. Durch erneutes Ziehen holen Sie die Form aus dem Wasser heraus und öffnen sie. Mit dem erstellten Eisenteil läuft man in den Statuenraum. Durch die Tür geht es zum nächsten Turm. Wir finden eine defekte Flugmaschine. Setzen Sie das frisch gegossene Eisenteil in die herausragende Öse. Nun den Schlüssel vom Tisch nehmen und den rechten Hebel betätigen, um die metallene Fledermaus um 180 Grad zu drehen. Zurück im Statuenzimmer blicken wir nach unten und schließen den Schacht mit Hilfe des eben gefundenen Schlüssels auf. Ein weiteres Ionenkanonenteil verschwindet in unseren Taschen. Bei der Flugmaschine drehen Sie sich nach links und klicken auf den kleinen Zeiger oberhalb der Temperaturanzeige. Danach benutzen wir den Umschalter, um die Maschine aufzutanken. Im Cockpit des Fliegers dreht man am linken Griff und verstellt den Schubregler rechts oben. Jetzt ist der Hebel links oben an der Reihe. Mit der rechten Schaltung geben wir Gas.



Ohne den Haken im Schiffswrack läßt sich der Tresor nicht bergen.

The Temple of the Ancient Machines

Vom Landeplatz aus begibt sich der Held nach unten und findet ein paar Zimmer weiter eine merkwürdige Apparatur. Um sie zu öffnen, klicken wir zweimal die beiden Mobiles an (sie müssen immer gleichzeitig klingeln). Die Holzgriffe werden so angeordnet, daß eine vertikale Linie entsteht, durch die der große Hebel gezogen werden kann. Nun beide Mobiles läuten und die spiralförmige Stange hinten nach links ziehen. Nehmen Sie die CD mit, und begeben Sie sich zurück in das Zimmer unter dem Landeplatz. Dort legen wir die CD auf das Podest und drücken den roten Knopf.



In der Gießerei müssen wir ein Ersatzteil für die Flugmaschine schmieden.

In der mittleren Halle des Tempels fragen Sie Lyril aus, bis sie sich wiederholt. Man zeigt ihr den Brief aus der Flasche am Strand. Falls Sie noch etwas zu sagen hat, hören Sie ihr zu. Links im Zimmer steht eine Magnetapparatur. Beim Versuch, daran herumzuspielen, stolziert der miesgelaunte Birdman herein. Mit dem Magneten wird er ausgeschaltet. Das Mädchen vertraut uns und erzählt mehr über ihre Vergangenheit. Als Dankeschön schenken wir ihr ein paar Muscheln, Schräubchen oder Steine und fahren durch kräftigen Zug des Hebels in der Mitte des Raumes hinab zum »Room of the Ancient Machines«.



Dort werden eine Platine, ein Ionenkanonenteil und drei weitere aus den Kisten zusammengesucht. Die Einzelstücke kombinieren Sie im Inventar zu einem Teil. Am Computer schaltet man die Konsolen ein und merkt sich die Koordinaten des Dark Domains (22,01N / 119,11W). Nun fahren Sie zu Lyril und begeben sich durch Druck des Griffs in den Dome.

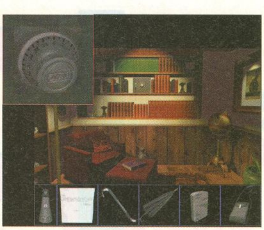
Um den Teleporter in Gang zu setzen, benutzen Sie den Stecker mit der Buchse. Nun starten wir den Computer mit dem großen Schalter (1, siehe Bild nächste Seite) und Hebel (2). Durch die vier Knöpfe bei (3) gehen die Monitore an. Den Schirm aktivieren Sie mit Knopf (4). Jetzt müssen Sie das Ziel Ihrer Reise (den Leuchtturm) einstellen. Bei (5) setzen Sie am linken Rädchen das grobe Ziel und am rechten den genauen Standpunkt (Kricks Arbeitszimmer). Das kleine Knöpfchen bei (6) bestätigt die eingegebene Position. Mit den Hebeln (7) und (8) fahren Sie das Telepad und die Solarzellen aus. Der Regler bei (9) aktiviert den unteren Monitor. Mit den vier Rädchen neben dem Monitor werden die Zielkreuze in den Kreis gebracht. Schließlich klappen Sie die beiden Hebelchen bei (10) herab, legen Griff (11) um und speichern den Spielstand.

Nach einem Zug am Schalter (12) warten Sie, bis der Pfeil auf der unteren Meßanzeige auf der Linie genau zwischen dem roten und dem weißen Bereich angelangt ist. Ziehen Sie (12) wieder in die Ausgangsposition (Sollte es einen Knall geben, laden Sie den alten Spielstand). Nach Betätigen von (11) gibt Lyril noch letzte Anweisungen, bevor Sie durch das Dimensionstor in Ihre Welt zurückkehren.

Rückkehr zum Leuchtturm: die Puzzle Box

Zurück in Kricks Arbeitszimmer schieben Sie einige Bücher beiseite und finden einen Safe. Nehmen Sie den Brieföffner aus der oberen Schublade des Sekretärs, und schlitzen Sie damit den Brief auf. Wir überfliegen kurz dessen Inhalt und merken uns den Code des Tresors (5-18-28). Bewegen Sie den Knopf am Safe zweimal über die Null nach rechts. Danach dreht man solange in die gleiche Richtung, bis die Fünf erreicht ist, dann links über die Null zur 18 und schließlich rechts über Null zur 28. Nun dürfte sich der Safe mit dem Griff öffnen lassen – falls nicht, verlassen Sie das Zimmer und versuchen es nochmal. Aus dem Tresor entwenden Sie den Plan der Ionenkanone und die Notizen. Lesen Sie diese durch, und prägen Sie sich den auf Seite 118 abgebildeten Vogel genau ein.

Nun widmen wir uns der Puzzle Box. Diese drehen wir und berühren einen der Knöpfe. Pressen Sie auf der Holzplatine die kleinen Quader hinein, und schieben Sie von unten rechts angefangen die Bausteine herum, um einen roten Knopf freizulegen. Nach einem kräftigen Druck springt eine andere Seite der Kiste auf. Den großen Schalter betätigt man einmal und klickt auf einen weiteren herausragenden grauen Knopf an einer der angrenzenden Seiten. Aus der geöffneten Schublade nehmen wir einen Schlüssel. Nach einem zweiten Stupps auf den roten Knopf öffnet sich die vierte Seite. Drücken Sie dort das kleine hellbraune Viereck. Die Abdeckung gleitet nach oben. Im folgenden Mosaik muß man einen Greif zusammenbauen (Um dieses lästige Puzzle zu übergehen, verlassen Sie den Bildschirm und schauen sich die Box wieder an. Wiederholen Sie dies vier- bis fünfmal, bis ein »Solve it?«-Knopf erscheint). Ist das Puzzle gemeistert, kommt aus dem unteren Schlitz ein Zettel mit vier Symbolen (Kreis, Dreieck, Viereck, Kreuz) hervor. Bewegen Sie die Kiste und pressen auf einen der grauen Seitenknöpfe. Im sich öffnenden Muster drücken wir alle blauen Teile hinein. Nun öffnet man die untere fischförmige Figur und verschiebt den Schalter. Alle grauen Teile hineinpressen und den oberen Fisch aufmachen. In das Schlüsselloch stecken Sie den Schlüssel aus der Schublade. Das Medaillon wird in den grauen Kreis gesetzt. Daran werden die beiden tränenförmigen Muscheln befestigt. Nun müssen nach und nach alle vier Schalter jeweils als Kreis, danach als Dreieck, als Viereck und schließlich als Kreuz gewechselt werden. Schließlich geben Sie die Kombination ein und nehmen die Kristallflasche mit. Um in die andere Dimension zu gelangen, benötigen Sie den Zugang zu Kricks Labor. Die dafür benötigte Kombination (8-24-96) steht in seinen Notizen.



Der widerspenstige Safe gehört mit zu den fiesesten Puzzles des Spiels.

Kricks Labor

Öffnen Sie die Tür des linken Apparates neben dem Gitter. Der Schalter wird betätigt, danach die Tür geschlossen. Wir öffnen den weißen Behälter mit dem Brecheisen und nehmen die grüne Flasche heraus. Hinter Ihnen befindet sich ein Schaltpult. Nach Betätigen der acht Knöpfe legen wir den rechten Hebel um. Die Lichtmaschine fährt ein Stockwerk nach oben. Von der Werkbank stecken Sie ein Stückchen Draht, einen Lötkolben und einen Transistor ein. Nun den Container (rechts) aufmachen. In der Nahaufnahme wird das durchgebrannte Stück Draht entfernt und das neue mit Hilfe des Lötkolbens festgelötet. Danach ersetzt man den defekten Transistor durch den neuen. Legen Sie den großen rechten Hebel vom Sicherungskasten im Schuppen um. Im Labor gehen wir rechts die Treppe nach oben und öffnen das Schloß mit dem Brecheisen (drei Versuche nötig). Oben tauschen Sie hinter der Tür der Lichtmaschine das grüne Gefäß durch das neue aus und verschließen die Klappe. Schauen Sie nach oben, und befestigen Sie den Stecker in der Maschine. Beim Computer (Erdgeschoß) drücken Sie auf dem Monitor den »Retry«-Knopf. Danach den Hebel rechts am Schaltpult betätigen. Nach der Zwischensequenz betritt man das Dimensionstor. Vom Strand geht es frohen Mutes weiter zum Turm.

Der Fledermausflug

Gehen Sie in den Raum mit dem Skelett des Wissenschaftlers. Dort an die Decke schauen, und die Leiter mit dem Radio ausfahren. Oben angekommen nehmen wir den Imbus. Umdrehen und geradeaus gehen, bis man vor einem abgeschlossenen Hebel steht, der mit dem Sechskant aufgeschlossen wird. Nach Umlegen des Hebels fährt eine Fledermaus in den Raum. Die beiden Zahnräder neben der Maus werden in die Fassung rechts daneben eingehängt. Die Kurbel am Balken setzten wir auf das mittlere Zahnrad und drehen das Ganze zehnmal im Uhrzeigersinn. Springen Sie in die Fledermaus, und legen Sie den Griff um – es folgt ein Flug zum Tempel (Falls es nicht klappt: Aussteigen und die Kurbel ein weiteres Mal betätigen). Hier teleportieren wir uns in das U-Boot und schippern zu den Koordinaten 22,01N / 119,11W.

Das Dark Domain

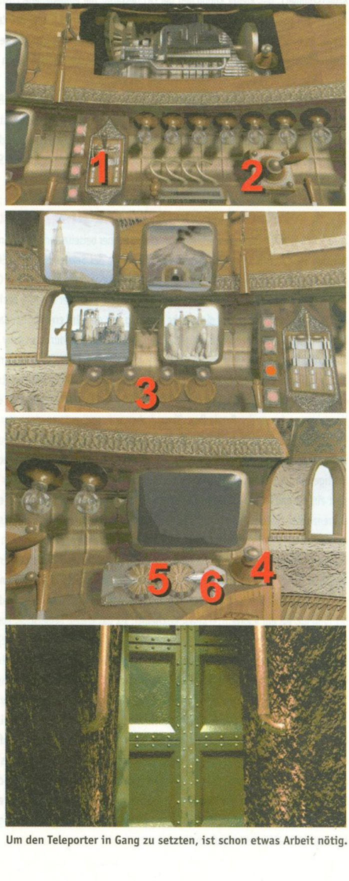
In Ihrer Nähe steht eine Bahn mit einem Bohrer. Öffnen Sie die Klappe an der Seite, und nehmen Sie die Zange und das Dynamit mit. Das Tor knöpft man sich mit der Beißzange vor und steigt in das Fahrzeug. Nach einem Druck auf den Hauptstromschalter und den roten Knopf beginnt die Zugfahrt. Mit dem rechten Hebel läßt sich die Bahn nach vorne und hinten steuern, der untere linke Hebel dient zur Weichenstellung. Der mittlere Knopf schaltet später den Bohrer an, die oberen linken aktivieren Kran und Haken.

Fahren Sie geradeaus, bis der Zug anhält. Wir steigen aus und kommen nach Betätigen des Hebels eine Etage nach oben. Wieder im Vehikel geht es geradeaus, bis der rote Knopf erscheint. Verlassen Sie den Zug, und nehmen Sie den Metallstab aus der Holzkiste. Nach Betrachten des Kastens neben den Schienen stecken Sie den Stab in die Öffnung. Aus dem Nebenfach der Bahn stibitzt man den Schraubenschlüssel, um damit die Stange festzuziehen. Die Fahrt geht bis zum Aufzug weiter. Dort bewegt man sich mit der Holzapparatur und gezücktem Kompaß in nördliche Richtung. Nach einer Weile biegen wir links ab (den grauen Schalter zur Weichenstellung benutzen). Die Reise wird durch die Felsbrocken behindert, die wir mit Dynamit und Feuerzeug aus dem Weg räumen. Weiter vorne liegt das Labor des Dark Beings. Merken Sie sich die Farbe der Rohre neben der Tür, und kehren Sie rückwärts zum Aufzug zurück.

Amandas Rettung

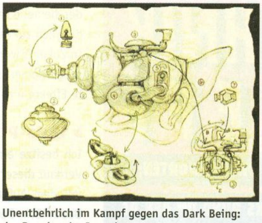
Mit dem Zug geht es in östliche Richtung, bis Sie eine Kurve nach Westen sehen. Nachdem wir sie passiert haben, legen wir den Rückwärtsgang ein und stellen die Weiche um. Endlich haben wir Amanda gefunden. Aussteigen und zweimal nach links drehen. Das Display vor dem Baby zeigt an, daß im rechten Rohr kein Druck ist. Ziehen Sie am ersten Schalter von links. Merken Sie sich die Farben der beiden Rohre (links: silber, rechts: dunkelgrau), und wenden Sie sich nun nach rechts. Durch das Bewegen des Hebels hat sich ganz in unserer Nähe ein Gitter geöffnet.

Beim Aufzug dirigieren Sie die Bahn nach Norden und brausen geradeaus, bis der Zug hält. Zwei Räume weiter schauen wir über die Klippe. Östlich von uns ist ein heruntergeklapptes Bodengitter (Bildmitte, Großaufnahme), das wir mit dem Regenschirm herbeiziehen und mit dem kleinen Riegel am oberen Ende absichern. Mit dem nächsten Steuerpult zerrt man die Kapseln



Um den Teleporter in Gang zu setzten, ist schon etwas Arbeit nötig.

nach oben. Stiefeln Sie hinüber, und steigen Sie hinein. Der rechte Hebel befördert uns nach unten. Ziel ist es, den Dampf über die Rohre zum unten liegenden Behälter zu leiten. An den Hebelkreuzungen sind hierzu Pfeile angebracht, die mit dem Greifarm gedreht werden können. Fahren Sie vom Ausgangspunkt aus nach unten, und verändern Sie die ersten beiden Pfeile; den dritten lassen Sie in Ruhe, den vierten und sechsten bewegen wir. Aus dem offenen Behälter schnappt man sich das letzte Teil der Kanone. Auf dem Rückweg nach oben setzen Sie die Pfeile in ihre ursprüngliche Position. Verlassen Sie den nächsten Raum. Bei den Rohren drehen wir an der silbernen Röhre und dem neben der Tür des Labors. Per Rückwärtsgang geht es zur Kreuzung zurück.



Unentbehrlich im Kampf gegen das Dark Being: der Bauplan der Ionenkanone

Dort wenden wir die Bahn nach Osten und fahren zu Amanda. Im richtigen Moment muß der geschlossene Regenschirm in das obere Loch der Öffnung am Förderband gesteckt werden. Das Rädchen des silbernen Rohres verdrehen. Ziehen Sie am rechten Hebel, um einen Magneten zu aktivieren. Mit dem Knopf in der Mitte nehmen wir uns einen Stein. Nun drücken wir den rechten Griff zweimal nach vorne, damit sich der Stein über Amandas Kette befindet. Nach einem weiteren Knopfdruck ist das Baby frei. Mit Kleinkind und Schirm nehmen Sie Kurs zum Aufzug.

Die Ionenkanone

Dort richten Sie die Bahn nach Osten aus und tuckern rückwarts zur reparierten Weiche. Wir biegen nach rechts ab und erreichen eine hochgezogene Zugbrücke. Wechseln Sie auf die Außenansicht, und lassen Sie den Haken herab. Wird er wieder heraufgezogen, senkt sich die Brücke (Spielstand speichern). Die Tour geht rückwärts weiter, bis sich die Chance zum Aussteigen bietet. Um die kaputte Schiene zu reparieren, entfernt man sie mit der Beißzange aus dem Seitenfach des Zuges. Weiter westlich reißen wir das gut erhaltene Schienenstück aus der Verankerung heraus und legen es an den Platz der alten. Jetzt können Sie zurück zur Kreuzung flitzen, wo Sie die Bahn um 180 Grad wenden und an der reparierten Kurve vorbeifahren. Die Fahrt endet an einer Wand, die mit dem mittleren Knopf im Cockpit durchbohrt wird. Im folgenden Raum klickt man das Holzteil auf dem Tisch an und baut die Ionenkanone mit Hilfe des Plans (siehe Bild) zusammen.

Das Ende des Dark Beings

Mit der fertigen Waffe geht man zum Zug und nimmt den Hammer aus dem Nebenfach. Am übriggebliebenen Dynamit befestigen wir die Platine aus dem Room of Ancient Machines und den Wecker. Betreten Sie das Labor des Dark Beings. Mit der Kanone in der unteren Leiste treten wir näher und warten, bis der Gegner zum gelben Hebel stolziert. Drücken Sie im richtigen Moment auf den Zünder der Ionenkanone, um das Monster für alle Zeit in die Kristallflasche zu bannen.



Öffnen Sie mit dem Hammer die Truhe unter dem Tisch, nehmen Sie die Blueprints. Wir ziehen an dem Pult neben dem Stuhl den großen linken Hebel nach unten. Bewegen Sie den rechten der beiden Schalter nach unten, und stellen Sie das Rad (Display) auf den zweiten Punkt ein, worauf eine rote Welle auf dem Schirm erscheint. Nun verpaßt man Krick mit dem rechten Hebel drei Elektroschocks. Der Doktor erwacht völlig verwirrt. Reichen Sie ihm seine Blaupausen, und folgen Sie ihm zurück in den Leuchtturm. **(mk)**

TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:

TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Schnelle RAMs

Als ich in der Ausgabe 11/96 den Technik-Treff las, war ich völlig geschockt. Der Pentium/200 benötigt unbedingt RAMs mit 60 ns, sonst würde das Mainboard den Prozessor viel zu sehr ausbremsen. Da habe ich für mein Pentium/166-System RAMs mit 60 ns gekauft (vorher 70 ns). Nach dem Einbau habe ich aber keinen Geschwindigkeitsunterschied festgestellt. Mein Händler sagte mir dann, daß
1. der Bustakt von einem Pentium/200 nur 33 MHz beträgt und nicht die übertriebenen 66 MHz.
2. die RAMs keinen Geschwindigkeitsvorteil haben, sondern der Rechner nur stabiler läuft.
Ich finde es eine Schweinerei, daß Ihr solchen Blödsinn in der PC Player schreibt. ***(Mike Kasten, Weilerswist)***

O.k., sorry, hier gibt es ein Mißverständnis. Tatsächlich beträgt der Bustakt des PCI-Bus bei einem Pentium/166 nur 33 MHz. Für die Geschwindigkeit der RAMs ist aber die direkt an den Beinen des Prozessors anliegende Taktfrequenz von Interesse; und die beträgt tatsächlich 66 MHz. Wenn Sie einen solchen Computer mit 70-ns-RAMs füttern, geht das eine Weile gut. Irgendwann treten aber Abstürze auf (zum Beispiel in heißen Sommermonaten), und aus diesem Grund sollten Sie bei den RAMs auf keinen Fall sparen. Sonst verweigert der Computer zum Beispiel dann seinen Dienst, wenn Sie gerade etwas speichern möchten, und dann sind die Daten auf Nimmerwiedersehen verloren. Außerdem gibt es einige BIOS-Versionen, in denen man die Geschwindigkeit der RAMs einstellen kann. Und in dem Fall würde ein schneller Pentium/166 – auf 70-ns-Niveau gedrückt – eben wesentlich langsamer laufen.

Mystisches mit Mystique

In der PC Player 11/96 habt Ihr die Matrox »Mystique«-Karte erneut getestet. Ihr schreibt, daß auf der Karte nur die DirectX-Spiele laufen, die besondere Zusatzeffekte des S3-Virge-Chips nicht voraussetzen. Soll das jetzt heißen, daß ein Spiel überhaupt nicht läuft, wenn es diese Zusatzeffekte unbedingt voraussetzt? Oder läßt es diese einfach weg? Wenn das der Fall wäre, was habe ich dann bitteschön von den 3D-Funktionen der Mystique-Karte? Ist die Karte dann nicht unnütz? ***(Nico Kuhn, Buseck)***

Die Karte ist alles andere als unnütz. Ganz im Gegenteil, die Mystique-Karte ist unter MS-DOS, Windows und Direct3D sogar wieselflink. Allerdings müssen 3D-Spiele unter DirectX ihre Anforderungen herunterschrauben. Denn wenn es tatsächlich ein Spiel gibt, das die Effekte unbedingt haben möchte, dann läuft dieses auf der Mystique-Karte nicht. »Hellbender« in der Version 0.97 (CD 10/96) war solch ein Kandidat. Moderne Spiele schrauben in solchen Fällen ihre Ansprüche herunter. So gibt es von Hellbender die neue Version 1.01 (CD 11/96), die auch auf der Mystique-Karte läuft. In Zukunft werden die Spiele wohl so programmiert sein, daß sie bestimmte Effekte nicht voraussetzen.

Cyrix-Prozessor

Ich besitze einen Cyrix 6x86/P166+. Verdaut dieser eigentlich auch Spiele mit dem Aufdruck »Pentium only«?. Das »MDK«-Demo wurde bei mir nach der Meldung »Sorry, but this Demo requires a Pentium/100« beendet. ***(Stefan Schmidlin, CH-Laufen)***

Das hängt wieder einmal vom Hersteller ab. Einige schreiben den Hinweis nur deshalb auf die Verpackung, weil das Spiel die Rechenpower eines Pentiums benötigt. Andere prüfen dagegen direkt den eingebauten Mikroprozessor über einen speziellen Prozessorbefehl ab. Der Cyrix-Chip und übrigens auch der AMD-Prozessor melden da etwas anderes als die Siliziumplättchen von Intel. MDK und auch das aktuelle »NHL 97« bedienen sich dieser Methode.



Leider prüfen einige Spiele den Hersteller des Prozessors ab und laufen nicht auf Cyrix- oder AMD-Chips.

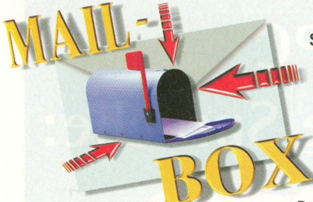
Weg damit

Ich muß meine Festplatte neu formatieren. Kann ich folgendermaßen vorgehen: »FORMAT C:« eingeben, die Festplatte löschen, den Rechner ausschalten und mit den MS-DOS-6.2-Installationsdisketten das System neu installieren? Oder ist das zu einfach? ***(Ernst Stelljes, Gnarrenburg)***

Ja, genau so funktioniert das. Allerdings sollten Sie vor der finalen Formatierung die Installationsdisketten testhalber noch einmal booten. In fast allen BIOS-Versionen kann man den Disketten-Bootvorgang übrigens verbieten. Wenn Ihre Diskette nicht startet, kann das auch daran liegen, daß das BIOS den Bootvorgang von der Diskette bewußt nicht zuläßt.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs. compuserve.com«.

Konsumenten zweiter Klasse?

So langsam fühlt man sich als »Endkonsument« von Software in Deutschland wirklich nur noch als Kunde zweiter Klasse. Zum einen ist die Software gerade hier in Deutschland unnötig teuer. Mich kostet es keine 5 Mark mehr, mir Originalprogramme von Freunden aus den Staaten schicken zu lassen (per Airmail selbstverständlich). Zum anderen ist es aber fast unerträglich, für mehr Geld auch noch qualitativ schlechtere Software geboten zu bekommen. Hier einige Beispiele.

Pandora Directive: In der PCP 12/96 ist schon eine Komplettlösung nachzulesen, während es das Spiel noch gar nicht zu kaufen gibt. Es wäre doch wohl nicht zu viel verlangt, auch für den hiesigen Markt einige Exemplare zu veröffentlichen, aber wahrscheinlich kauft dann keiner mehr die (eventuell schlecht synchronisierte und vielleicht auch gekürzte) deutsche Version.

Command & Conquer: Ich kenne sowohl das Original als auch die deutsche Version. Ich wage zu behaupten, folgende Unterschiede gefunden zu haben: mäßige Synchronisation, schlechter Update-Service, Soundprobleme, geschnittene oder ganz weggelassene Zwischensequenzen und Logikfehler auf Seiten der deutschen Version.

Harvester: Sicher kein Programm, welches für den Fortbestand der Menschheit essentiell wäre, aber was nützt schon ein Spieletest, wenn das Programm gar nicht veröffentlicht wird?

Fazit: Komplett in deutsch? Ohne mich! **(Jörg Urschey)**

Die Marktsituation in Deutschland ist leider auf deutschsprachige Versionen eingestellt – ein und das selbe Spiel verkauft in Deutsch in der Regel drei- bis viermal so viel wie in Englisch, selbst wenn die Übersetzung erst sehr viel später erscheint. Und von der Logistik her ist es für die meisten großen Geschäfte ein Problem, beide Versionen zu führen. Allerdings gibt es eine Reihe von kleineren Händlern, die auch gerne die englische Version beschaffen; beachten Sie hierzu die Anzeigen auch in PC Player. Der Eigenimport ist nicht ganz so einfach; wer Freunde in USA hat, kann sich natürlich theoretisch Spiele schicken lassen, praktisch kommen aber Transportkosten und Zollgebühren hinzu.

All das kann aber tatsächlich keine Entschuldigung sein, daß bei deutschen Versionen immer noch viel geschludert wird. PC Player wird 1997 sicherlich noch häufiger den deutschen Versionen auch im Punkt Support auf die Finger schauen.

Schneller testen? Nein danke!

Gratulation! Zum wiederholten Male habt Ihr einen abschließenden Test abgelehnt, weil die Software absolut unspielbar war. Hier kann mal wieder nur die Rede von einem Produkt aus dem Hause Software 2000 sein!

Nach dem Fiasko mit dem F1 Manager besitzt diese Firma tatsächlich die Unverschämtheit, den BM 97 völlig unfertig auf den Markt zu schmeißen. Hat man in Eutin nichts gelernt? Und was liest man jetzt in Pressemitteilungen? »Aus Versehen« wurde die falsche Master-CD in die Produktion gegeben – wer's denn glaubt. Naja, ein Update soll es geben (ist ja auch nix Neues). Aber wäre es nicht angebracht, den vielen voreiligen Käufern eine neue und fehlerfreie CD zukommen zu lassen? Ich hätte zum Beispiel gerne einen entsprechenden Aufdruck auf der CD, und nicht eine völlig nackte Scheibe, wo sich nur erahnen läßt, wo oben und unten ist. Nun ja, meine Konsequenzen sind klar: Kein weiteres Produkt von SW 2000 kaufen und fast alle anderen Zeitschriften außer PC Player im Regal liegen zu lassen. Anscheinend ist man in den anderen Redaktionen blind. **(Detlef Münch)**

Danke für das Lob, das uns Ansporn sein soll, auch in Zukunft nicht Pressemitteilungen, sondern Spiele zu testen. Die Redaktion war auch enttäuscht, daß der Bundesliga Manager 97 in dieser Version in den Läden stand, aber wir werden uns hüten, dahinter Absicht zu vermuten, denn eigentlich kann sich keine Firma der Welt die Veröffentlichung einer solchen Version leisten. Den Ruf nach einer komplett neuen CD reichen wir gerne weiter nach Eutin – in Anbetracht des Zustands des Produkts ist das sicher kein abwegiger Gedanke.



Trouble um den BM 97: Absicht oder Unfall?

Der Quake-Benchmark?

Seit dem Erscheinen von Quake gibt es doch eine einfache Möglichkeit durch die HOST_SPEEDS Zeitangaben die 32-Bit-Geschwindigkeit für Spiele zu vergleichen. Es hat mir ein Vergleich der Prozessoren im Hinblick auf diese neue Generation von Spielen gefehlt. Vielleicht läge dann der Cyrix nicht so weit hinter dem übrigen Testfeld. **(Manfred Strych)**

Quake ist aus mehreren Gründen als Benchmark untauglich: Zum einen ist das Programm indiziert und deswegen nicht von allen unseren Lesern als Vergleichsmaßstab benutzbar. Zum zweiten ist Quake in Bezug auf Bildschirmzugriffe recht lausig programmiert und voll auf VESA 2.0 ausgerichtet – unser eigenes Benchmark-Programm PCPBench ist auch 32-bittig, kann aber sowohl normales VGA wie auch VESA 1.2 und VESA 2.0 optimiert ansteuern. Im übrigen würde Quake den Cyrix wahrscheinlich noch mehr beeinträchtigen, da es intensiven Gebrauch vom Fließkomma-

Kleinanzeigen

Biete Software

SCHUBERTS SOFTWARE MARKT
10585 BERLIN Haubachstr. 16
Tel: 0 30/3 48 22 51
Spiele, Edu-/Infotainment und mehr Lösungshefte je 11,–
2 Stk: 20,– Viele Schnäppchen
z.B. NHL 94 9,90!!
Bob Dylan 25,–
3D Lemmings 25,– G

Biete Spiele

PC-Spiele, superpreiswert!
Kostenlose Liste anfordern!
H. Dietrich, Stegerwaldstr. 57
12277 Berlin
Telefon: 0 30/7 21 19 18
Funk: 01 71/5 13 79 94

FIFA Soccer 96, 49,– DM
Tel.: 0 61 34/2 15 15,
ab 18 Uhr

Verschiedenes

PC-Aufrüstung
Info: 0 89/67 92 00 46

Suchen für Computerspiele gute Grafiker mit Animationskenntnissen.
Tel. 0 20 41/2 87 29,
Stefan Marcinek, ab 18h.

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

Anzeigenschluß für die nächsterreichbaren Ausgaben
Heft 3 v.5.02.97 ist am 7.01.97
Heft 4 v.5.03.97 ist am 3.02.97

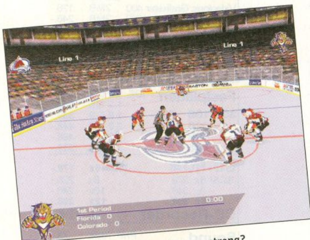
Bei Fragen zu Kleinanzeigen wenden Sie sich bitte an
Edith Hufnagel
Tel. 0 89/9 91 15-364
Fax0 89/9 91 15-377

prozessor macht, der bei Cyrix wesentlich schlechter abschneidet als bei Intel.

NHL 97 – zu Unrecht getestet?

Leider muß ich mitteilen, daß Ihr mich seit der Erstausgabe von PC-Player noch nie so enttäuscht habt! Der Test von Jörg Langer zu NHL 97 ist derartig danebengegangen, daß er in der nächsten Ausgabe schleunigst revidiert werden sollte. Ich habe mir die deutsche Version gekauft und bin vom Spiel absolut begeistert. Von Bugs und Instabilitäten habe ich bisher nichts mitbekommen. Die hanebüchenen Spitzfindigkeiten gehen ja wohl reichlich an der Realität vorbei. Es tut mir für Jörg wirklich leid, daß er in Arbeitspausen nicht schnell mal ein Drittel spielen kann. Ich bezweifle jedoch, daß die Mehrheit der PC-Player-Leser NHL in Arbeitspausen spielt. Obwohl ich (laut meinen letzten Telefonrechnungen) sehr viel online bin, verwende ich NHL so, wie es wohl die Mehrheit tut: Ab vor den Bildschirm, die Gamepads geschnappt und gepflegt mit realen Freunden vor einem Schirm spielen. Und ich garantiere: Alle waren bisher von diesem Game begeistert! **(Uwe Ramfort)**

Nun, wir eben nicht. Man mag es Haarspalterei nennen, aber NHL 97 wurde von uns mit einer gewissen Erwartungshaltung getestet. Und Electronic Arts hat in der Version einige Features, insbesondere das Speichern des Spielstands in Drittelpausen, einfach entfernt. Die Zahl der kleinen, für manchen unbedeutenden Fehlerchen ist ebenfalls diskutierbar, aber wir sind der Meinung, daß der Fortsetzung eines absoluten Referenz-Produktes, wie es NHL 96 war, solche kleinen Schlampereien nicht passieren dürfen. In den USA hat Electronic Arts auch schon entsprechende Patches angekündigt; zuerst hieß es, die deutsche Version würde erst danach korrigiert erscheinen, inzwischen ist die deutsche Version auf dem Markt (mit weniger Fehlern), der Patch aber zu Redaktionsschluß immer noch nicht da, was darauf schließen läßt, daß das eine oder andere Problem doch nicht so einfach zu beseitigen war.



Waren wir mit »NHL Hockey 97« zu streng?

Seid Ihr etwa Cyrix-feindlich?

Ich möchte einige Anmerkungen zu Ihrem CPU-Test in der Ausgabe 12/96 machen. Das Ergebnis Ihres Leistungstests in Bezug auf den IBM/Cyrix-Prozessor möchte ich stark bezweifeln. Es kann entgegen der Aussage im Test sehr wohl am Mainboard liegen, daß die Performance des IBM/Cyrix Prozessors langsamer ist als die eines Intel/133. Als Beispiel sei nur das neue Chaintech-Board 586 IFM-1 genannt, daß speziell dimensionierte Kühlkörper für den IBM/Cyrix Prozessor besitzt. Weiterhin ist dieses Board mit dem neuesten AWARD-BIOS vom 22.09.1996 versehen. Das BIOS bietet ein spezielles Setup für den IBM/Cyrix-Prozessor an, in welchem die sogenannten »Special Features« dieses Prozessortyps angesteuert werden können. Es ist kein Geheimnis, daß Prozessoren von IBM/Cyrix deutlich langsamer sind, wenn ihre speziellen Fähigkeiten durch das BIOS nicht aktiviert sind.

Außerdem möchte ich noch anmerken, daß es entgegen Ihrer Testaussage sehr wohl einen Unterschied zwischen den Prozessoren von IBM und Cyrix gibt. Einerseits wird der Prozessor von IBM billiger angeboten als der von Cyrix, was mit den größeren Produktionskapazitäten von IBM zusammenhängt. Zum anderen ist der IBM Prozessor in seiner gegenwärtigen Version 2.6 wohl bugfreier als der zur Zeit erhältliche Typ von Cyrix. Zur Frage der Leistungs-Performance Ihres Testergebnisses erscheint es mir hier wichtig, ob Sie den Test mit der aktuellen Version 2.6 von IBM durchgeführt haben oder ältere Versionen von IBM/Cyrix, die sicherlich einige Bugs hatten.

Schließlich finde ich es persönlich noch beachtenswert, daß von Seiten der Softwarehersteller eine Tendenz gegen den Prozessor von IBM/Cyrix zu bemerken ist. Was soll man davon halten, wenn ein Spiel so programmiert ist, daß es nicht läuft, wenn kein Intel inside ist? **(Stefan Hasemann)**

Unser Prozessor-Test wurde natürlich von einem Spezialisten vorgenommen, der sich mit der Sache auskennt. Reinhold Uebbing war jahrelang mit Chipdesign beruflich beschäftigt. Unsere Meßergebnisse für den Cyrix sind auch korrekt. Zum einen haben wir uns bei den Board-Herstellern mit den neuesten BIOS-Versionen eingedeckt und uns schriftlich bestätigen lassen, daß diese voll Cyrix-kompatibel sind. Wäre die Board-Auswahl tatsächlich so gering, schränkt das den Nutzen der Cyrix-Chips noch weiter ein, denn welcher normale Kunde kann schon ersehen, ob der Hersteller ihn wegen der Cyrix-Kompatibilität anschwindelt?

Viel relevanter sind da allerdings die Ergebnisse unseres Benchmark-Tests PCPBench, den unter anderem über 400 Leser in der Beta-Phase ausprobiert haben. Hier erreicht das schnellste getunte Cyrix-System einen Wert von 18,4, ein optimiertes Intel/133-System hingegen 19,3. Außerdem haben wir uns nochmal bei den Kollegen der Zeitschrift DOS erkundigt, die ebenfalls den Prozessor durchgetestet haben. Dort hat man uns bestätigt, daß in Einzelfällen der Cyrix schneller ist, in anderen Einzelfällen, unter anderem in Spielen und Fließkommaoperationen, aber auch deutlich langsamer.

Uns vorzuhalten, der Test wäre schlecht, weil wir nicht die allerneueste Version des Chips getestet hätten, ist natürlich absurd: Die von uns getestete Version wurde schließlich an Endkunden verkauft und in PCs eingebaut. Daß aufgrund dieser »Bugs« und Inkompatibilitäten einige Spielprogramme nicht laufen, ist nun sicher nicht eine absichtliche Attacke der bösen Spieleprogrammierer, sondern schlicht und einfach das Problem von Cyrix, eben eine nicht 100%-kompatible CPU gebaut zu haben. Die PC-Player-Leser sind in der Regel keine Techniker, die sich ihr Motherboard mal eben umprogrammieren, sondern Computerspieler, die möglichst wenig an der Maschine fummeln und tunen wollen – und genau für diesen Leser ist unser Test geschrieben und absolut stimmig.

INSERENTENVERZEICHNIS

Teilbeilage: Direct-Media Schweiz

Wo bleibt denn das Platin?

Wann gibt es denn wieder ein Spiel mit Platin Player? Mir ist klar, daß das eine blöde Frage ist, aber ich habe mir geschworen, nur noch mit Platin Player ausgezeichnete Spiele zu kaufen (zwecks Verkraftung diverser Sparpakete). Ehrlich gesagt seid Ihr mir einfach zu sparsam mit den Auszeichnungen.

(Daniel Moosbrugger)

Ein erfrischender Wunsch, nachdem sich in der Vergangenheit Leser nur darüber beschwerten, daß wir zu viele Gold Player vergeben, oder daß der Platin Player für Civilization 2 nicht gerechtfertigt war (Stichwort: Übersetzung). Fakt ist, daß wir vom Spieleausstoß in der zweiten Jahreshälfte gar nicht so überzeugt waren; immer wieder gab es deutliche Schwachstellen in den Produkten, so daß wir uns nicht zum Platin durchringen konnten. Denn diese Auszeichnungen werden von der Redaktion einstimmig vergeben. Wir empfehlen bei akutem Platin-Mangel, mal ein paar von den Gold Playern anzusehen; das sind ja auch keine schlechten Spiele ...

Wie lang ist die Sekunde?

Ich habe festgestellt, daß einige prominente Programme die Zeit sehr relativ sehen: Bei F1GP2 ändert sich auf meinem Rechner die Geschwindigkeit der Simulationszeit in Abhängigkeit der Grafikdetails: Stoppe ich die Zeit nebenbei mit einer Stoppuhr, dauert eine Minute laut Programm immer unterschiedlich lange. Bei NFS-SE ist dieser Effekt unabhängig von den Grafikdetails oder der Bildwiederholrate: Hier dauert eine Minute im Spiel immer nur 54 Sekunden.

(Harald Saurer)



Need for Speed: Die Minute hat nur 54 Sekunden

Dieses Problem ist so alt wie das Computerspiel selbst. Je nach Programmierung kommen unterschiedlichste Zeiten zusammen, denn kaum ein Spiel mißt die Zeit korrekt. F1GP2 kommt auf recht genaue Zeiten, wenn die Prozessorbelastung konstant unter 100 Prozent bleibt; sobald man es mit den Grafikdetails übertreibt, dauert der Aufbau eines Bildes zu lange und die Minute wird auch länger. Bei Need for Speed tippen wir auf eine zu hohe Bildschirmfrequenz; manche Spiele vermuten einfach, daß der Monitor sein Bild mit 70 Hz aufbaut; mit einer besseren Grafikkarte, die beispielsweise 75 Hz schafft, wird dann die Minute auf einmal kürzer. Den Spielspaß beeinträchtigen diese Effekte in der Regel nicht.

Ich will den Descent-Patch!

Interplay bietet auf seiner Web-Seite einen 1,2 MB großen Patch für Descent 2 an, der den Virge-Chip unterstützen soll. Ich habe nun über T-Online zu verschiedensten Tages- und Nachtzeiten versucht, diese Datei herunterzuladen. Es ist aber anscheinend einfach unmöglich eine Datei dieser Länge aus Amerika zu beziehen – jedenfalls bei der Telekom. Als die Verbindung bei einem MByte abbrach, hätte ich beinahe etwas Unüberlegtes getan. Ich habe Interplay deswegen angeschrieben und gebeten, die Datei vielleicht in kleinere Teile aufzuteilen. Man hat mir auch geantwortet, sie leiteten die Bitte an ihren Webmaster weiter, es hat sich aber nichts getan. Nun meine Bitte an Euch: Könnt Ihr nicht versuchen, diesen Patch zu besorgen und ihn zum Download anbieten oder besser noch auf die CD bringen?

(Hans-Joachim Kemmner)

Viele Leser haben uns berichtet, daß sie über T-Online nicht an größere Dateien herankommen. In unseren Tests liefen Übertragungen auf anderen Online-Diensten wie AOL, msn und CompuServe wesentlich stabiler. Die Telekom hat allerdings Abhilfe und schnelleren Internetzugriff für ihre Kunden versprochen. Wir bemühen uns selbstverständlich, diese Dateien auch auf unserer CD-ROM anzubieten, allerdings erhalten wir nicht immer die Genehmigung der Hersteller. In diesem Fall sind uns dann leider die Hände gebunden. Wenden Sie sich an die deutsche Vertriebsfirma (in Ihrem Fall Acclaim); die Telefonnummern finden Sie regelmäßig in unserer Rubrik »Hotlines«, diesmal auf Seite 204.

Mehr Betriebssysteme in den Testteil

Ich wäre Ihnen sehr dankbar, wenn Sie bei Win 95 Spielen auf ihre NT 4.x-Verträglichkeit hin testen könnten.

(Thomas Halter)

Immer, wenn ich die PC Player in der letzten Zeit aufschlage, werde ich von Spielen für Windows 95 erschlagen, obwohl es in auch im OS/2 Sektor verstärkt spezielle OS/2 Versionen verschiedener Spiele gibt. Da sind zum Beispiel Lemmings/2 und SimCity 2000 für OS/2 zu nennen.

(Jürgen Ulbts)

Sowohl OS/2 wie Windows NT sind für PC Player kein Thema: Wie mangelnde Resonanz nach Berichten in früheren Ausgaben gezeigt hat, besitzt nur ein ganz kleiner Teil unserer Leser diese Betriebssysteme. Für praktisch alle Spielefirmen sind sie auch nicht interessant. Und die Zeit, die es uns kosten würde, Spiele unter NT oder OS/2 auszuprobieren, ist in anderen Recherchen besser investiert. Die wenigen OS/2-Spiele sind in Deutschland nur bei ausgewählten Fachhändlern zu bekommen; weder Kaufhäuser noch Spiele-Shops haben OS/2-Ware im Angebot. Deswegen nutzen wir die Seiten lieber für intensivere Berichte über Spiele, die unsere Leser auch spielen können.

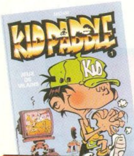
SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

NEUER COMIC: KID PADDLE



Lachen garantiert: Kid Paddle

PC Player präsentiert ab nächsten Monat die neueste Comic-Sensation aus Belgien. Wir bringen exklusiv in Deutschland die Abenteuer von »Kid Paddle«, dem Videospiele-Freak der besonderen Art. Die Kid-Paddle-Alben erscheinen hierzulande beim Carlsen Verlag, die einzelnen Strips nur bei uns. Freuen Sie sich auf grandiose Spiele-Verulkungen zu Hits wie Tetris, SimCity oder Aladdin.

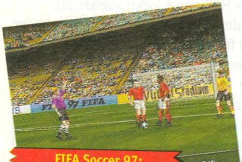
WIR TERMINIEREN ALLES

Unsere Netzwerkkarten werden schon angewärmt, denn der Terminator gibt sich ein verkabeltes Stelldichein: In »Skynet« können Sie sich vernetzt in die Zukunftswelt des Supercomputers begeben, der per Zeitreise Arnold in unsere Gegenwart versetzte. Und so nebenbei wird auch noch »Terminator: Future Shock« upgedatet und mit neuer SVGA-Grafik versehen. Wahrscheinlich gibt es nächsten Monat auch die Demo auf unserer CD-ROM.


Terminator im Skynet(z)

EA VOR, NOCH EIN TOR!

Wir konnten nicht ganz ergründen, warum Electronic Arts uns eine Woche vor Erscheinen kein erstes Muster von »FIFA 97« zuschicken wollte (lag es an unserem NHL 97-Test?), aber nächsten Monat nimmt unsere Crew unabhängig die originalverpackte Auslieferversion unter die Lupe. In FIFA 97 soll neue 3D-Technik für die flüssigsten Animationen sorgen, die es bisher in Fußballspielen gegeben hat. Außerdem, Sie sehen es am Bild, stehen auch Hallenturniere auf dem Spielplan. Mehr Details gibt es nächsten Monat.


FIFA Soccer 97: Mehr 3D ins Tor

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 2/97

DEM SCHNEE ENTFLIEHEN

Wenn Sie schon gar nicht mehr aus dem Fenster gucken können, weil eine Schneewehe Ihr Haus bedeckt, hat Sunflowers das richtige Spiel für Sie: Verwalten Sie in »Holiday Isle« eine tropische Insel, und entwickeln Sie das neue Touristen-Paradies. Denn merke: Der Besitzer des Hotels darf umsonst in seinen Pool. Außerdem in unserem Testlabor: »Death Rally« von GTI, »Full Tilt 2 Pinball« von Maxis, »Ace Ventura« von 7th Level, »Dominion« von 7th Level und die endgültige Version des »Bundesliga Managers 97« von Software 2000. Alles natürlich ohne Gewähr, denn der Briefträger kann ja mal im Schnee stecken bleiben.


Nie wieder Schnee: Holiday Isle

LÖSUNGEN EN MASSE

Kommen Sie bei einem Spiel nicht weiter? Nächsten Monat platzt unser Tips-&-Tricks-Teil garantiert aus allen Nähten. In Arbeit sind Lösungen unter anderem zu »C&C 2: Red Alert«, »Neverhood Chronicles«, »Rendezvous im Weltraum«, »Realms of the Haunting«, »Down in the Dumps« und weiteren brandaktuellen Spiele-Hits. Abgerundet wird das Ganze mit kurzen Cheats und Mogeleien sowie dem Surfbrett-Special zum Thema »Spieletips im Internet«.

PC PLAYER 2/97 erscheint am 8. Januar

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Wechselnde Platten

Es gibt sie immer noch, die Anleitungen, die uns nach dem Durchlesen verwirrter als zuvor zurücklassen. Ein Leser, dessen Absender leider nicht zu ermitteln war, schickte uns eine Fotokopie der Schachtel eines SCSI-Wechselfestplattenrahmens. Die darauf abgedruckten Stilblüten wollen wir Ihnen nicht vorenthalten:

> **ELEKTRONISCHE BESCHUETZEN VORRICHTUNG**
> - **Leicht zu operieren**
> - **Tragbar**
> - **Hoch Sicherheit**
> - **Das Service – Einfalt & Bequemlichkeit**
> - **Die Daten vermehren frei**
> - **Physikalishe plastisches Material: ABS**
> - **Die Daten zwischen das Buero und/oder Haus tragbar**
> - **Das ID-Schalt-Verbindung fuer die Typen der IDE, SCSI paßt zu allenen Marken der SCSI, HDD & externen Kassen**

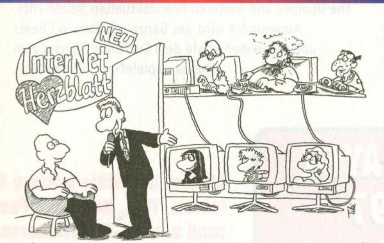
Command & Langer

Während der Arbeiten am Strategie-Sonderheft machte Kollege Langer eine merkwürdige Verwandlung durch. Noch während des Mammuttests von »Red Alert« wurde zuerst seine Brille und dann die Oberarme immer größer. Nach dem erfolgreich gelösten letzten Level überreichte ihm Christian Gloe von Virgin dann feierlich die Siegestrophäe.



Go, get the cup – der größte »Command & Conquer«-Fan bei der Pokalverleihung.

tikis MS-SpielDOSe



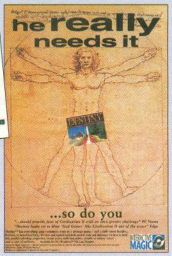
»Und mit welcher der drei Schönheiten wollen Sie sich mal persönlich treffen?«

Die geschmacklose Anzeige des Monats

Zu einem Daueranwärter für unseren Preis entwickelt sich GameTek. Nach dem drogensüchtigen Piloten des vorigen Monats setzt das Softwarehaus mit einem spärlich bekleideten Girlie, das mit einer »Battlecruiser 3000AD«-Schachtel strategisch wichtige Körperteile verdeckt, noch einen drauf. Die Anzeige in der CTW schlägt mit dem Chauvi-Spruch »She really wants it« (Sie will es wirklich) dem Faß endgültig den Boden aus. Dabei ist das Weltraumspektakel gar nicht so heiß: In den USA wurde es kurz nach der Veröffentlichung wegen zu hoher Bugdichte und mangelhafter Anleitung wieder zurückgerufen. Konkurrent Interactive Magic konterte mit einer etwas klassischeren Anzeige: »He really needs it« (Er braucht es wirklich) wurde eine Zeichnung von Leonardo da Vinci übertitelt, die für das durchwachsene Strategiespiel »Destiny« wirbt.



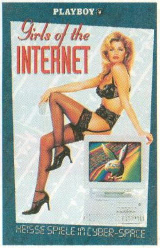
Guter Geschmack: Fehlanzeige. Anzeigen in englischen Zeitschriften ...



... bewegen sich oft auf sehr dünnem Eis.

Cyberspace auf Video?

Auf den lukrativen Internetzug will jeder aufspringen. Der letzte Schrei: das Video »Girls of the INTERNET« von Playboy. Ein Pin-up-Girl räkelt sich lasziv auf einem Monitor. Der Hüllentext lockt: »Gehen Sie Online und nutzen Sie den Information-Superhighway für einen Datenaustausch der erotischen Art. Schaffen Sie sich Ihre persönliche Verbindung zu den 15 heißesten Girls im Internet und werden Sie Beobachter der aufregendsten Spiele im World Wide Web.« Na ja, wenn Sie das im Datenstau rotierende Netscape-Logo aufregend finden ... Bei solchem Trash ist es kein Wunder, daß viele Zeitgenossen dem Internet immer noch eher skeptisch gegenüberstehen. **(ra)**



Der fraktale Hase ist so ziemlich die einzige Verbindung von Playboy und Internet.


Auch das noch!
Papa faxt, Mama schwatzt und Oma sörft im Internet!
Dorfer Dialog
Upgradefähig
U.S.Robotics
X2 56Kbps modem
TECHNOLOGY
Neu! Mit integriertem Freisprech-telefon!
Alles online für 349,- DM*: Das Sportster Voice 33.6 Faxmodem
Internet mit V.34+ Extraspeed: 33.600 bps
Integriertes Vollduplex-Freisprechtelefon (externer Aktivlautsprecher erforderlich)
Kostengünstiger Upgrade auf X2-Technologie, d.h. bis zu 56.000 bps
Sämtliche Kommunikationsarten (Modembetrieb, Fax, Fax-On-Demand, Voice- und Anrufbeantworterfunktion, Freisprechtelefon)
Zugangssoftware für AOL, CompuServe und T-Online
Komplettpaket: einfach installiert - sofort bereit fürs Internet
* empfohlener Verkaufspreis
Info-line
D: 0130 / 81 63 83
CH: 0800 / 80 80 02
A: 0660 / 70 32
U.S.Robotics
The Intelligent Choice in Information Access
World Wide Web
http://www.usr.com



DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE
Das Schwarze Auge
Schatten über Riva
JETZT IM HANDEL !
Unverbindliche 49,95 DM Preisempfehlung
TEL 0621-48286-700
INFO·LINE
FAX 0621-48286-710
Etwas Unheimliches geht in der Küstenstadt Riva vor. Noch schützen die Stadtmauern vor den schrecklichen Orks, die zu Tausenden die Menschen in Aventurien bedrohen. Es liegt an Dir, mit einer handvoll mutiger Helden die Geheimnisse der Stadt und Ihrer Bewohner zu erkunden. Bringe Licht in die Hintergründe des orkischen Feldzugs und sorge dafür, daß die grauenvollen Ereignisse ein Ende haben. Laß die Schatten nicht zur ewigen Dunkelheit werden.
Riva erwartet Dich...
FANPRO
Schmidt Spiele
attic
TopWare CD-Service AG • D-68229 Mannheim • Markircher Str. 25 • Telefon 0621-4805-0
artwork: digital publishing
Das Schwarze Auge
Die Nordland-Trilogie Teil I
Die Schicksalsklinge
Das Schwarze Auge
Die Nordland-Trilogie Teil II
Sternenschweif
"Das Schwarze Auge - Teil I + II"
Unverbindliche Preisempfehlung
29,95 DM (je CD-ROM)
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare